# TECH PlayStation

CD-ROM番組誌［テック・プレイステーション］

CD-ROM ENTERTAINMENT MAGAZINE

CD-ROM付き ¥1280

オリジナルステージ!!

1997/7 July

SPECIAL CD-ROM

まずは遊んで確かめる、強力体験版収録!!

体験版 話題沸騰! 疾風怒濤の3D戦闘メカシミュレーター!!

## 『アーマード・コア』

ARMORED CORE

体験版 テキストアドベンチャー革命! 目と耳で感じるハイパーノベル

## 『あかずの間』

体験版 パソコンで話題を呼んだ経営シミュレーションの傑作!

## 『ザ・コンビニ』

体験版 潜水艇の操作が楽しい! 海洋アドベンチャー

## 『DEEP SEA ADVENTURE』

こいつは見とかなきゃ!

### 見て聴いて実感する最新ゲーム映像

『アーマード・コア』、『エースコンバット2』、『ジ アンソルブド』、
『マスター・オブ・モンスターズ』、『あかずの間』、『秦始皇帝』

ゲームをもっとおもしろくする

### お楽しみメモリーカード用セーブデータ

『首都高バトル外伝 隠しステージ&NSX使用可能』、
『ボクサーズロード 能力値30000』、『鈍色の攻防 全64戦車使用可能』

業界著名人によるエンターテイメントコラム集

### 時にはデジタルなお話を……

ほかじゃ楽しめないオリジナル番組

●TECH NEWS -デジタルでホットな話題を提供-
『ドラゴンクエストVII 制作発表記者会見』、
『どきどきポヤッチオ プロモーション映像2本』
●武士道を極める -ブシドーブレード 七転抜刀究極連戦-
『御門エンディングムービー』
●ZUNTATA SOUND ROOM -タイトーサウンドチームのニューアレンジ曲を収録-
『FIGHTERS'IMPACT MUSIC SELECTION』専用プレーヤーつき
●ゲーマーズコロシアム -デジタルと誌面を連動させた読者参加ゲーム大会-
『カルネージハート』、『Pandora Project』大会優秀者セーブデータ
●VideoMania -メディアミックス映像お試し版-
『セイバーマリオネットJ』、『ヴァリアブル・ジオ』
●3Dシューティングツクール特別講座 -目ざせ、シューティングづくりのエキスパート!!-
『優秀投稿作品使用サンプルデータ』
●海腹川背・旬 テクニック講座 -誌面連動、アクションゲーム連載-
『テックオリジナルエクストラステージ3面』、『スーパープレー セーブデータ』





あのヒロインに大接近!!

### 乙女の浪漫

今月のお題『エーベルージュ』

人気絶頂、コミックで楽しむゲームレビュー!!

### TECH PlayStation COMiC REViEW

エースコンバット2 新谷かおる
ベルデセルバ戦記～翼の勲章～ 真鍋譲治 逢坂浩司
クォヴァディス～イベルカーツ戦役～ 美樹本晴彦
エーベルージュ 大橋薫 MEIMU
ジ アンソルブド 三原ミツカズ
マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～ 佐々木亮

注目の新作ソフトを徹底紹介!!

### NewSoft PerfectGuide

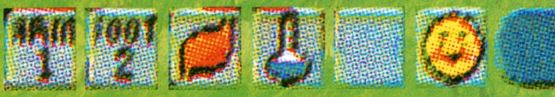
アーマード・コア
サガ フロンティア
ファイナルファンタジータクティクス
がんばれ森川君2号
あかずの間
DEEP SEA ADVENTURE
ザ・コンビニ
ポイッターズポイント
フロントミッションオルタナティブ

ASCII

PlayStation™

私は田中ですが、
森川君2号もよろしく。

林「ジャジャーン！お久しぶりです、ステハニー☆林で、す、よ〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜ん。
なおファンレターの送り先はプレイ！PlayStationステハニー係まで。さよおならプー」
—— 勝手に終わるな！ソフトの解説はどうしたんですか？
林「あらいやだすっかり忘れてたわ。1年半のブランクが私を変えてしまったのね。
アフロで雑誌に出たのが良くなかったのかしら？最近変わったって親戚からも言われるし。
それとも、1年以上なにも仕事しなかったのが良くなかったのかしら」
—— えー、じゃあ森川君2号の解説からお願いします。
林「ではお話ししましょう。プレプレVol.6のナムコCM集に抜けがあるのは
タレントとの契約上の問題があるからでーす。ちなみに『FFVII 始動』が入ってないのは
『開発初期段階の画面を使っているからちょっとなぁ…』とスクウェアの宣伝部長さんが
言ったからよーん。」
—— 聞きたいのは森川君2号についてなんですけど。
林「そんなことなら知らないわね。ハッハッハ」
—— なんで誇らしげなんですか？あんたSCEの人でしょ。
林「ロボットがうんこ食べたりするゲームです。ポテチン」
—— 夫婦善哉。←解説
林「マネージャーに聞いてよ、業界風に言うとジャーマネに」
—— 佐伯さんでしたっけ。
林「それそれ」
—— 佐伯さーん。
林「じゃあボクから説明しましょう」
—— ぜんぜん似てませんよ林さん。顔変わってないし。上目づかいに見ても似てません。
口とがらせてもダメです。鼻にポッキーつっこんでもダメ。わかった。あなた、広報担当のくせに
森川君まだプレイしてないんでしょう。プロデューサーの山元さんにおこられると思ってるんでしょう。
林「仕方ないわね。じゃあ話してあげるわ。トバル2についてね」
—— そうそう。もう、なんでもいいや。
林「『2』にはFFキャラのチョコボが出てくるでしょ、あれ最初はクラウドやセフィロスを
出演させる企画もあったんですって。ちなみにトバルのキャラはね、
そもそもクロノのキャラでやることになってたのが、たまたま開発画面を見かけた鳥山さんが、
こりゃウケそうだから俺にやらせろってつめよったんだって」
—— それはおもしろい話ですね。それで、森川君2号は。
林「ハイハイハイ。それ先に言ってくれなきゃ。ナムコのエースコンバット2！
あれ敵戦闘機のバラエティがすごいの。あんまり数が多いから混乱しちゃって
開発中は橋げたとか石油タンクが敵に混じって飛んでるなんてバグもあったんだって」
—— ・・・仕方ない、今日はこれで終わりにしましょう。山元さん、ごめんなさい。
林「このお詫びは、カラダでね」
ちなみに森川君2号は育て方によって性格が変わる育成ゲーム。
放っておいても勝手に行動して、どんどん育つぞ。しかも少しずつ大きくなるので
何年もプレイしていると画面に入りきらなくなることがあるそうだ。よい子は試してみよう！
というわけで『がんばれ森川君2号』よろしく。



☞プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせは TEL.03-3266-7830（10:00〜17:00、土・日・祝日は休業）
●インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ！ ……………> GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。



プレイ! PlayStation™ '97
第1回『がんばれ森川君2号と山元さん』
意見を求めている
今月のタコゲー
タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームのことなり。
技、キャラ、世界観、全てが「No.1」を上回る。
TOBAL2
3D格闘アクション
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)スクウェア
思わず母性本能くすぐられちゃいますね。
がんばれ森川君2号
AIゲーム
標準価格4,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
全てのセリフを声優が喋るフルボイスRPG!
マリーのアトリエ
～ザールブルグの錬金術士～
新感覚RPG
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)ガスト
今度は着陸もできる。雲の上さえも飛べる。
エースコンバット2
3Dドッグファイトゲーム
ネジコン、アナログジョイスティック、アナログコントローラ対応
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)ナムコ
超リアル本場アクション迫力ホッケー!
NHL PowerRink '97
スポーツゲーム
マルチタップ対応、1～8人プレイ可能
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
PlayStation™
新発売
標準価格19,800円
（税抜）
SCPH-5500
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT™
©1997 スクウェア／ドリームファクトリー キャラクター：©1997 スクウェア／ドリームファクトリー バードスタジオ／集英社 ©Sony Computer Entertainment Inc. ©GUST CO., LTD. 1997 Illustration:桜瀬琥姫 ©1995 1996 NAMCO LTD. ©NHL is a registerd trademark and PowerRink is a trademark of the National Hockey League. All NHL logos and marks and Team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and their respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. ©1996 NHL. Officially Licensed Product of the National Hockey League. ©NHLPA. Officially licensed product of the National Hockey League Players' Association. TM designates trademarks of licensor and is used under license. Designed and developed by Killer Game. ©1996 Sony Intertactive Entertainment Inc.
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。● 商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

CD-ROMソフトの遊び方は、100ページからのマニュアルページをご覧ください。

# NewSoft

遊んで実感する体験版!! NewSoft

話題沸騰! 疾風怒濤の3D戦闘メカシミュレーター!!

## 『アーマード・コア 28』

/ フロム・ソフトウェア

テキストアドベンチャー革命! 目と耳で感じるハイパーノベル

## 『あかずの間 48』/ヴィジット

潜水艇の操作が楽しい! 海洋アドベンチャー

## 『DEEP SEA ADVENTURE 50』/タカラ

パソコンで話題を呼んだ経営シミュレーションの傑作!

## 『ザ・コンビニ 52』/ヒューマン

### Movie

見て聴いて知る最新ゲーム映像

- 『アーマード・コア』/フロム・ソフトウェア
- 『エースコンバット2』/ナムコ
- 『ジ アンソルブド』/ヴァージン インタラクティブ
- 『マスター・オブ・モンスターズ』/東芝EMI
- 『あかずの間』/ヴィジット
- 『秦始皇帝』/シャングリ・ラ

### GameData

お楽しみのメモリーカード用セーブデータ

『首都高バトル外伝』
"隠しステージ&NSX使用可能データ"/メディアクエスト

『ボクサーズロード』
"能力値30000以上データ"/ニュー

『鈍色の攻防』
"全64戦車使用可能データ"/シャングリ・ラ




➡丸数字は関連記事のページ数です

◎読者の皆様へ
本CD-ROMは開発中のソフトをもとに作られた体験版を含んでおり、正常に動作しないなど、予期せぬ不具合を生じる可能性があります。このため万が一誤動作などを起こしても、ディスクのお取り替えはできませんので、ご了承ください。

### TECH Original

ほかじゃ楽しめないオリジナル番組

デジタルでホットな話題を提供

## 『TECH NEWS』

"ドラゴンクエストⅦ 制作発表記者会見"
"どきどきポヤッチオ プロモーション映像2本"

誌面連動、アクションゲーム連載

## 『海腹川背・旬 テクニック講座 76』

"テックオリジナル エクストラステージ3面"
/エクシングエンタテインメント
"スーパープレー セーブデータ"

ブシドーブレード 七転抜刀究極連載

## 『武士道を極める 80』

"御門エンディングムービー"/スクウェア

タイトーサウンドチームのニューアレンジ曲を収録

## 『ZUNTATA SOUND ROOM 86』

"FIGHTERS' IMPACT MUSIC SELECTION"
/タイトー

デジタルと誌面を連動させた読者参加ゲーム大会

## 『ゲーマーズコロシアム 84』

"カルネージハート"、"Pandora Project"
大会優秀者セーブデータ

メディアミックスタイトルのビデオお試し版

## 『VideoMania』

"セイバーマリオネットJ" /バンダイビジュアル
"ヴァリアブル・ジオ" /ケイエスエス

目ざせ、シューティングづくりのエキスパート!!

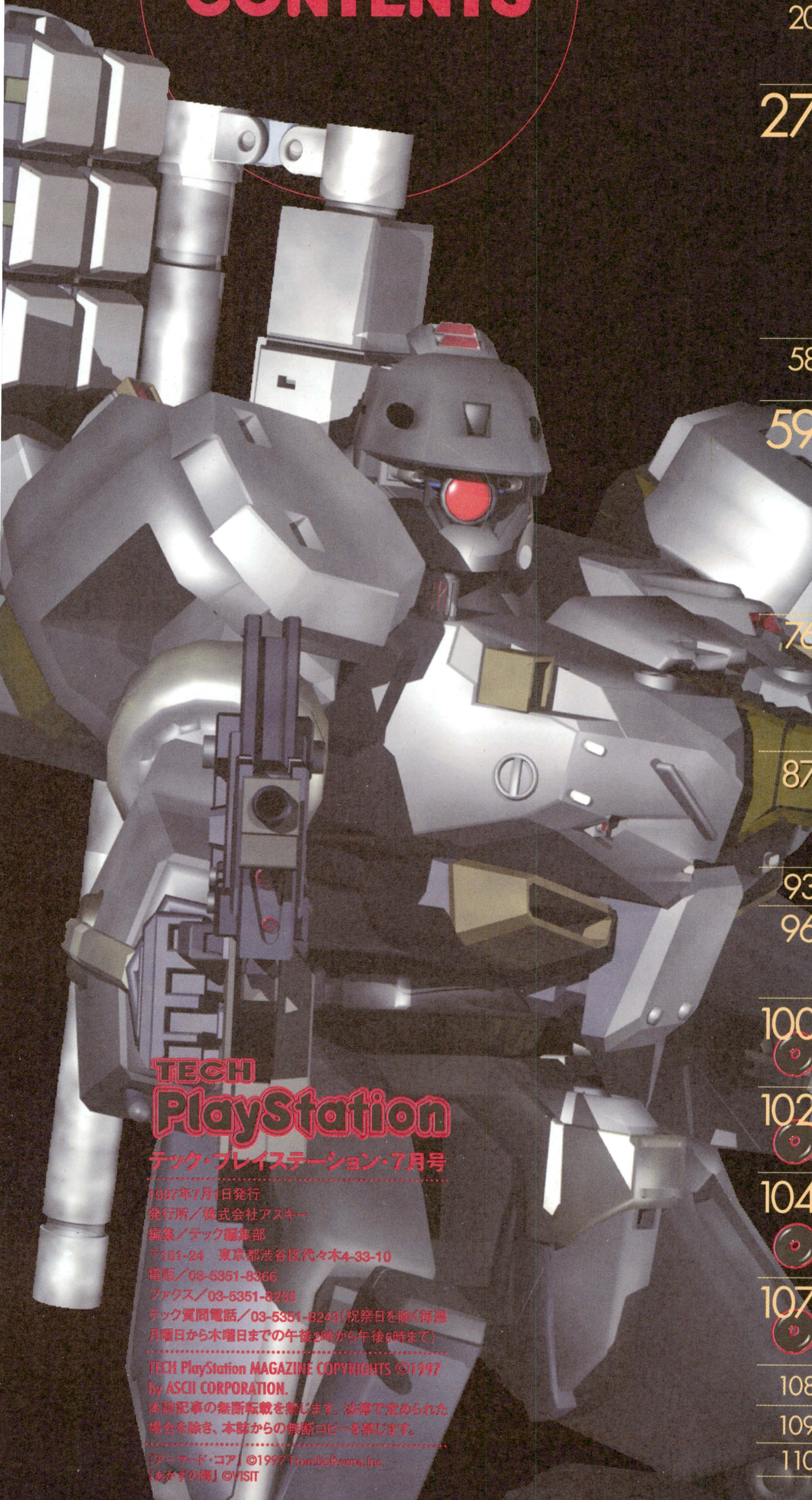
## 『3Dシューティングツクール特別講座 82』

"優秀投稿作品使用サンプルデータ"

TECH PlayStation 1997-7

# CONTENTS



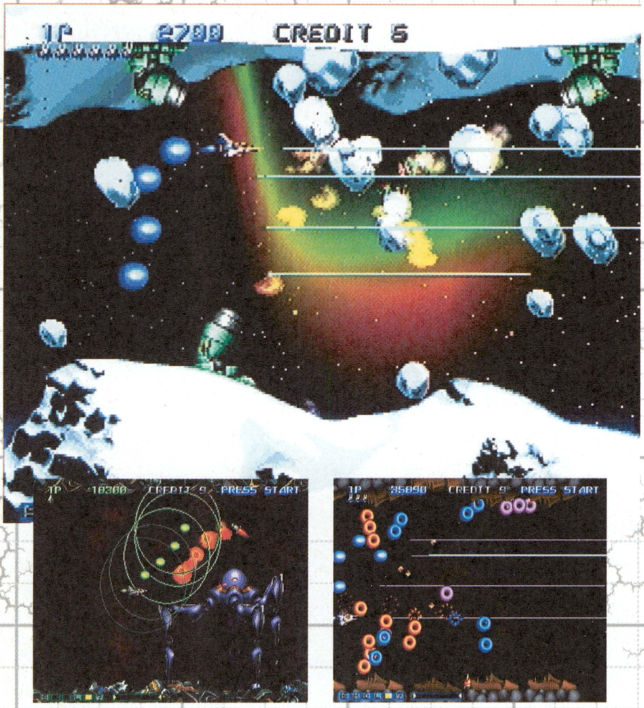



TECH PlayStation
テック・プレイステーション・7月号

1997年7月1日発行
発行所／株式会社アスキー
編集／テック編集部
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
電話／03-5351-8366
ファクス／03-5351-8255
テック質問電話／03-5351-8243（祝祭日を除く毎週月曜日から木曜日までの午後2時から午後5時まで）

# TECH NEWS

## 『3』に次ぐシリーズ最新作、ついに登場!! 『グラディウス外伝』

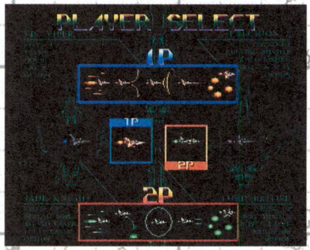



コナミは'97年夏に、横スクロールのパワーアップシューティング『グラディウス外伝』を発売する。価格は未定。

『グラディウス外伝』は『Ⅲ』に続く、伝統あるグラディウスシリーズ直系の最新作だ。ゲームシステムは『グラディウスⅡ』のものを継承。特定の敵編隊や赤色の敵を倒すと出現するカプセルを得てパワーアップゲージを進め、自機を強化していく。

自機にはおなじみビックバイパーやロードブリティッシュに加え、ジェイドナイトにファルシオンβと、武器の異なる4機種が用意された。各機体が搭載する武器にはレベルがあり、2段階にパワーアップ。防御系では、シールド、フォースフィールドのほかに、地形への接触を防ぐガード、3秒間完全に無敵化するリミットが用意された。攻撃系と防御系の武器を組み合わせることで、自機に機種数以上のバリエーションを持たせることが可能。ゲームを一度クリアーしても違う自機で再び挑戦する楽しみがある。

グラディウスシリーズは、新作が登場するたびに新たな試みで話題になってきた。外伝でも2プレーヤー同時プレーを採用したり、ステージに中ボスやルート選択などの新しい要素を盛り込んでいる。骨のある横スクロールシューティングを待っているユーザーは、要チェックだ。



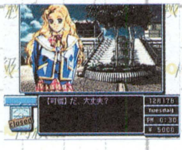

⬆武器の異なる4つの機体に、4種類のシールドを組み合わせる。パワーアップの順序を変えられる"ゲージエディット"も用意。

## お待ちかねの『同級生2』がこの8月、ついに発売!!




バンプレストは'97年8月、アドベンチャーゲーム『同級生2』を発売する。予価6800円[税別]。初回限定5万本で、登場キャラクター12人の特製フィギュアを同梱した『同級生2エクストラボックス』は予価1万3800円[税別]。







## 『ダービースタリオン』7月17日発売決定!






アスキーは'97年7月17日、シミュレーションゲーム『ダービースタリオン』を発売する。6800円[税別]。

プレーヤーはオーナーブリーダーとして競走馬を育成し、レースに出走させて全GⅠ制覇をめざす。プレイステーション版では全グラフィックを描き起こすほか、レースの思考ルーチンも大幅にリファインされる。

## 前作をしのぐスノボゲームの決定版
## 『COOL BOADERS2』




ウェップシステムは'97年8月28日に、スノーボードシミュレーション、『COOL BOADERS2 Killing session』を発売する。価格は5800円[税別]。

前作が"滑る壮快感"を純粋に追及していたのに対し、『2』ではユーザーから寄せられた要望を満たしたうえで、さらにゲームを進化させた。

ゲームは6つのモードで構成される。メインとなる"スノーボーディング・コンバインド"では、プレーヤーは7人のボーダーと複合レース9戦を戦い、優勝を争う。CPUキャラたちとの熱いレースを満喫可能だ。

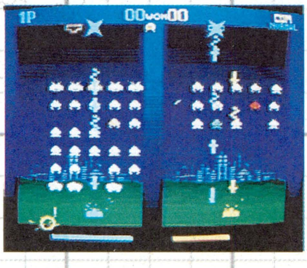
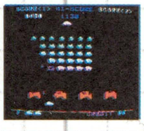
長野冬期五輪でも正式種目になった"ハーフパイプ"では、ダイナミックなトリックメイクに挑戦し、演技の採点を受ける。リプレー機能あり。

"ワンメイクジャンプ"は、文字どおり1発勝負のジャンプトリックを披露して競うモード。

"フリーライディング"は、前作のゲームシステムを継承したモード。9つプラスアルファのコースを楽しめる。"VSバトル"は、フリーライディングの対戦モード。画面分割と通信ケーブルによる対戦が可能だ。

そして、"ボードパーク"では、ターンやトリックなどの基本動作に慣れるための広いゲレンデが用意され、自由に滑れる。

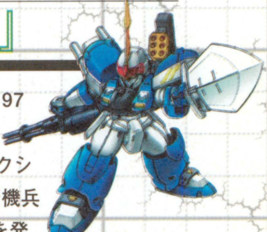
## オリジナル再現はもちろん、対戦もあり!!
## 『スペースインベーダー』

タイトーはシューティングゲーム『スペースインベーダー』を、'97年7月31日に発売する。2800円[税別]。モノクロ、アップライト、セロハン、カラーの、それぞれのインベーダーを再現できるほか、対戦も可能だ。

## アクセラから3DロボットアクションRPG登場!
## 『雷弩機兵ガイブレイブ』





アクセラは'97年7月18日に3DロボットアクションRPG『雷弩機兵ガイブレイブ』を発売する。5800円[税別]。プレーヤーは4体のライドギアを駆り、パワーアップさせながら敵に挑む。

## 新感覚のサウンドアクションパズルゲーム
## 『ぱすてるみゅーず』

ソフトオフィスは'97年8月に、サウンドアクションパズル『ぱすてるみゅーず』を発売する。価格は、4800円[税別]。

ぱすてるみゅーずは、パステルタッチのかわいいキャラクターと効果音が、目と耳に心地よいパズルゲーム。プレーヤーは、発射台から"音玉"を打ちだし、同色の音玉を3つ以上くっつけて消していく。音玉を消したときや連鎖消滅を起こしたときの効果音が壮快だ。

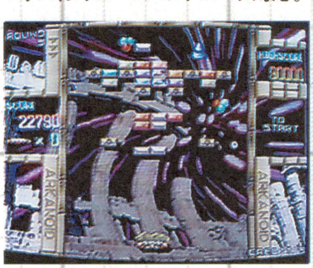


## アーケードで大人気のブロックくずし!
## 『アルカノイド ーリターンズー』

タイトーは、'97年8月にブロックくずし『アルカノイド -リターンズ-』を発売する。4800円[税別]。

本ソフトは、アーケードで10数年ぶりに復活した人気作の移植。ノーマルステージ50面、裏ステージ50面の計100面のボリュームで迫る。

プレイステーション版では、アーケード版にはなかったボスキャラを新たに加え、家庭用に難易度を調整した"オリジナルモード"を追加。マウス、ボリュームコントローラ対応。



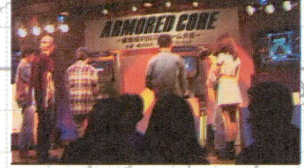
## TOPICS

●アジェンダはビリヤードゲーム『キャロムショット』発売キャンペーンとして、関西地区と関東地区で、"キャロムショット チャンピオンシップ"を開催する。大会は対戦型9ボールを使ったトーナメント方式で行ない、上位入賞者には賞品が用意される。大会は、関西地区が6月8日(日曜日)に大阪IMPホールで、関東地区が6月14日(土曜日)に東京渋谷のPARCOスクエア7で、それぞれ開催される。参加応募は販売店設置の参加申込はがきで。本大会に関する問い合わせは、アジェンダ:電話011-700-2161へ。

●ココナッツジャパンは、'97年10月10日(金曜日)から12日(日曜日)まで開催される、鈴鹿グランプリ観戦チケットを50組100名にプレゼントする。応募は同社のソフト『F1チーム運営シミュレーションF-1 GRAND PRIX1996』に同梱されているアンケートはがきを、ココナッツジャパンに送る。締切は、'97年8月31日の消印有効。

●'97年5月12日、フロム・ソフトウェア主催による"編集部対抗アーマード・コア大会"が開催された(写真は会場風景)。試合はグレネードランチャーの炸裂合戦となり、ソフトバンクのTHE PlayStationマガジン編集部がみごと優勝した。てっぷれ編集部はヘナチョコぶりを発揮し、5位で敗退。現在、参加者の進退に注目が集まっている。

●アスキーは20代前半から30代後半のビジネスマンをターゲットにした、初の一般週刊誌『週刊アスキー』を5月26日に創刊した。毎週月曜日発売で、定価350円(本体333円)。



# PS NOW!! SOFT

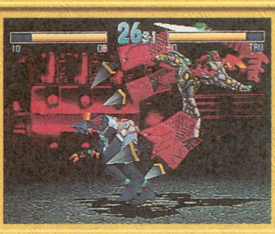
**旬のプレステソフトがてんこもり!! 6月1日～6月30日売りの全ソフトレビュー**

メ 発売・販売元　発 発売日　価 価格　他 その他

## 1 ZERO DIVIDE2 ～THE SECRET WISH～

格闘

**これはもう格闘の域を越えた!!**

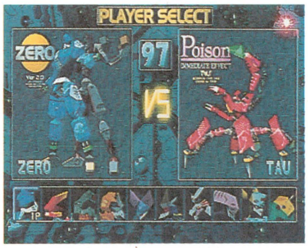


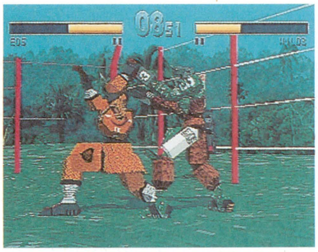
メ ズーム
発 6月27日発売予定
価 5800円[税別]

## 戦闘プログラム生命体の動き キミは見切ることができるか!

1秒間に60フレームという驚異の処理スピードを実現。超スピーディーなバトルを体感できる3D格闘ゲームだ。

今回は新キャラとして、ナースタイプの"PIXEL"とカニタイプの"CANCER"が登場。まだ開発段階なので詳細は不明だが、CANCERはミサイルなどの飛び道具を持ち、泡を吹くといったユニークな攻撃ができるとのことだ。



⬆前作から引き続き登場するキャラクターは、デザインが変化し新しい技も多数追加された。



⬅ナースステーションのようなデザインのステージ。ココならやられても安心?



⬅多角形をしたステージの周囲には、4種類の高さの壁が張り巡らされている。



**EOS** ⬆投げや返し技が充実した、和風(?)ユニット。

**WILD3** ⬅銃を使用する、ソルジャータイプの凶暴なユニット。

**DRACO** ⬆ドラゴンをイメージした構造。尻尾での一撃は強力。

**PIXEL** ⬅外見は看護婦だが、戦闘能力は高い。

**ZERO** ⬅自己進化したプログラムの中で、最も安定した性能を持つ。

**CYGNUS** ⬅トリッキーでスピーディーな攻撃が得意な忍者タイプ。

**TAU** ⬆機動力と強力な尻尾が武器。蠍型のユニット。

**CANCER** ➡さまざまな小道具を搭載した、カニ型ユニット。

**NEREID** ⬅グロテスクな容貌とドリルが特徴のユニット。

**IO** ⬅猫型のボディ形態を持つ。全キャラの中で最速のユニット。

### 肉を切って骨も断つのだ!



キャラクターの各パーツは、ダメージを受けすぎると、破損して吹っ飛んでしまう。外装が破損すると、内部のスケルトン構造が丸だしになってしまうのだ。この部分をさらに攻撃すれば、大ダメージを与えることができるぞ。



ココを狙え!

『ZERO DIVIDE2』：© ZOOM INC.

※画面はすべて開発中のものです

## 2 タイムクライシス+ガンコン

3Dガンシューティング

### アーケードで人気のガンシューティングを移植



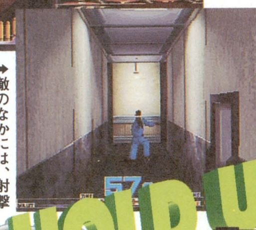

メ ナムコ
発 6月27日発売予定
価 7800円[税別] ガンコンと同梱セットでのみ発売予定

### うまい奴には敵も厳しい!! ステージ分岐システム

PS版で追加された"スペシャルステージ"は、中・上級者むけに新たに作られたモノだ。ココでは、プレーヤーの腕前によってステージが分岐するという、斬新なシステムを採用している。ゲームに慣れて腕前が上がると、難易度の高いエリアに自動的に進んでいく。逆に、いつまでたってもガン裁きがうまくならないと、ず〜っと同じエリアにしか進めないのだ。



➡ホテル内のカジノに突入。このあとには、中ボスが控えている。



➡敵のなかには、射撃がうまい奴とそうでないのがいるのだ。

### 日没までに大統領の娘を救出せよ!

アーケードで大ヒットしたガンシューティング『タイムクライシス』がプレステに移植決定だ。

プレーヤーは、敵の銃弾を避けるため物陰に避難するというアクションが可能。本物の銃撃戦のような緊張感を味わうことができるぞ。また、PS版には、難易度の高い"スペシャルステージ"が追加されている。



⬆スペシャルモードの目的は、とあるホテルに拠点を置く武装組織の壊滅だ。

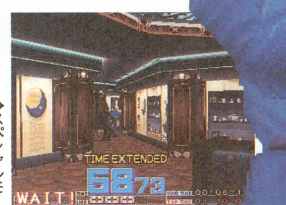
### リゾートホテルを装った兵器工場をぶっ潰せ!!

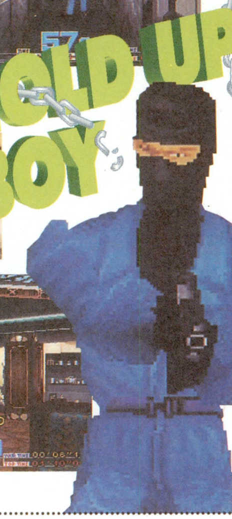




➡スペシャルモードでは、分岐により6つのエンディングが用意されている。






## 3 BOUNTY SWORD FIRST

RPG

### 3部作ですべてが語られる壮大なサーガ



メ パイオニアLDC.
発 6月6日発売予定
価 5800円[税別]

31歳という渋い年齢の主人公、ダークな中間色で彩られたグラフィックで好評だった、スーパーファミコン版の『バウンティ・ソード』がPSでよみがえる!! ストーリーは3部構成になっており、今回発売されるのはその第1章ぶん。

50人以上のキャラクターがワラワラと動くリアルタイムバトルは健在。戦場にいる兵士たちはすべてオートコントロールで動き、戦況にあわせてプレーヤーが彼らに指示を出さなければならない。当然、敵の奇襲や突発事故も起こる。そんなとき、どれだけうまく対処できるかは、指揮官であるキミの腕の見せどころというもの。

戦闘シーンは、PSのグラフィック能力をフルに利用しているのでキャラクターたちの動きが驚くほどスムーズ。本当に戦場にいるかのような緊迫感を味わえるのだ。

## 4 QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡

恋愛アドベンチャークイズ

### 恋愛とアドベンチャーとクイズをたすとこうなる!




メ カプコン
発 6月27日発売予定
価 5800円[税別]
※画面は開発中のものです

虹色町に住む7人のかわい〜い女の子たちがクイズを次々と出題してくる。正解すると好感度がアップし、ラブラブできるかも!?

ゲームはスゴロク形式で進行する。ルーレットを回して進み、そこで出会う女の子の出すクイズに答えるのだ。登場する女の子たちはみんな個性たっぷり。セリフもすべて音声収録なのでドキドキものだぞ。シチュエーションもSFだったり純愛だったりとさまざまだから飽きない。そして、な、なんと、マップの分岐をうまく利用すれば、複数の女の子との恋愛を楽しむこともできるのだ!! これはちょっと燃えそうだね。

肝心のクイズも本格的だ。アニメやゲームの問題はもちろん、入試問題に出るようなものまで、全部で6000問用意されているのだ。得意分野で攻略しよう!

## 5 ファイナルファンタジータクティクス

4D バトルRPG

**時間の要素も組み込んだ立体バトル**




メ スクウェア
発 6月20日発売予定
価 6800円[税別]

多くの人が発売を心待ちにしていることだろう『ファイナルファンタジータクティクス』がとうとう発売だ! ファイナルファンタジーの持つ独特の世界観と、スクウェアの総力をあげた美しいグラフィックが、シミュレーションRPGとしてどれ程の完成度をもってボクらの前に姿を現わすのか、期待で胸がふくらむ思いだよね。

ゲームは3Dのフィールドをポリゴンで作成し、キャラクターパターンをドットグラフィックで精細に描いている。また、時間の概念はファイナルファンタジー譲りのアクティブタイムバトルを採用しているので攻撃タイミングがキャラごとに違い、それによりリアルな戦略が楽しめる。

ストーリーはもちろん完全オリジナルだが、おなじみのチョコボなんかも登場するので、シリーズのファンにはうれしい1本だ!

## 6 BABY UNIVERSE

3D カレイドスコープ

**藤井フミヤが織りなす万華鏡の世界を見よ!**



メ ソニー・コンピュータエンタテインメント
発 6月20日発売予定
価 4800円[税別]

あの藤井フミヤは万華鏡が大好きとか。その思いをPSで再現したのがこの『3Dカレイドスコープ』だ。16個用意された宝石からふたつを選択し、コントローラーで回転に変化を与えることでさまざまな模様を映し出す。部屋のテレビがポップアートになってしまうのだ。

『3Dカレイドスコープ』のほかに、ゲーム中に入れた通常の音楽CDによって、違う模様を描く『サウンドスコープ』、ムービーを鏡に映したような不思議な映像を作る『サイケデリックスコープ』、ポリゴンの球や正四面体、立方体の3つのオブジェが高スピードで回転する『エレクトリックスコープ』など、映像には4つのパターンが用意されている。

ゲーム中に好みの音楽CDを入れて再生させながらプレーすることや、自分の作った模様を録画しておくなんてこともできてしまうぞ。

## 7 アライド ジェネラル

歴史ウォーシミュレーション

**連合国軍司令官となって戦うのだ!!**




メ エクシング
発 6月13日発売予定
価 5800円[税別]

第2次世界大戦をモデルにした戦争シミュレーションゲーム『パンツァー ジェネラル』がパワーアップして帰ってきた!! アイコンはより細部まで描きこまれ、美しい画面でプレーできるぞ。キャンペーンモードでは、アメリカ軍もしくはイギリス軍の司令官として、ドイツ軍に対抗するシナリオも用意されている。

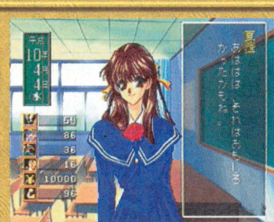
ゲームは、オーソドックスなヘックス画面に兵器ユニットを配置、移動させ、シナリオごとに用意された勝利条件を満たすために戦うというもの。もちろん、史実ではイギリス軍のチャーチルが実現できなかったノルウェー侵攻作戦を成功させることも可能だ。

開戦当初は苦戦を強いられる連合国軍だが、逆境を乗り越えてこそ名司令官。上手に指揮して、枢軸国軍に勝利するのだ!

## 8 初恋 ばれんたいん

恋愛育成シミュレーション

**すばらしい青春時代をもう1度**



メ ファミリーソフト
発 6月27日発売予定
価 5800円[税別]

高校2、3年という、青春時代のなかで1番思い出に残る2年間をシミュレートできる恋愛ゲーム。

プレーヤーは高校2年の始業式から3年のバレンタインまでの期間をプレーし、意中の女の子といい仲になればハッピーエンドだ。そのためには勉学、運動のパラメータを日々アップさせて自分を磨くことが大切。2年間に登場する女の子は10人。プレーヤーのパラメータが女の子たちの理想像に近づくと、女の子たちが急接近。バレンタインの日にはチョコレートなど、いろいろとプレゼントしてくれるのだ。プレーヤーは放課後になると、クラブ活動やアルバイト以外に女の子の後をつけるという行動もとれる。うまくきっかけをつかんで、女の子に手紙で告白したり、一緒に下校することもできちゃうのだ。

## 9 ワールドサッカーウィニングイレブン'97

スポーツ メ コナミ 発 6月5日発売予定 価 5800円[税別]

### ワールドカップの興奮がココに!



➡選手の髭からユニフォームのシワまで、リアルに再現されているのだ。

選手の表情やアクションなど、細部にまでこだわりを持ってリアルに再現した本格派サッカーゲーム。32ヵ国のチームから選択でき、実況は英・仏・独の3ヵ国語に切り替えが可能。

## 10 QUANTUM GATE I 〜悪夢の序章〜

アドベンチャー メ スターフィッシュデータ 発 6月6日発売予定 価 5800円[税別]

### これが近い未来の地球の姿なのか?




➡舞台となるのは、猛毒の大気が地表を覆い、凶暴な昆虫生物が棲む惑星だ。

21世紀の地球の姿を描いた壮大なSFアドベンチャー。プレーヤーの行動によりストーリーは変化。1度プレーしただけではストーリー全体をつかむことはできない、奥の深い作品だ。

## 11 大海信長伝・下天II

歴史シミュレーション メ アイマックス 発 6月6日発売予定 価 6800円[税別]

### 織田信長となり世界を統一せよ!!



➡織田信長対伊達正宗なんて、史実にはなかった夢のような対決も実現するのだ。

17世紀のアジアを舞台にした歴史シミュレーション。織田信長は生きていたという設定のもと、新たな歴史を作り上げるのだ。100年間プレーし、すべての国々と同盟を結べばクリアー。

## 12 ポイッターズポイント

アクション メ コナミ 発 6月12日発売予定 価 4800円[税別]

### 投げてぶつけてストレス解消!



➡4人までの対戦が可能。共同戦線をはって、ひとりを集中攻撃することもできる。

かわいらしい2頭身のキャラクターを操って、敵に岩石やミサイルを投げつけろ! アイテムによって奇想天外なさまざまな投げ技が可能。ルールは単純だが、のめり込める痛快アクションだ。

## 13 メタルエンジェル3

育成&戦闘シミュレーション メ パック・イン・ソフト 発 6月13日発売予定 価 6500円[税別]

### 汗と涙の熱血感動ストーリーなのだ



➡こんな女の子が鎧をまとって闘うのだ。さらに自分より強かったりすると……。

少女たちが鎧を身にまとい戦う格闘技"フルメタルバトル"。プレーヤーはその格闘チームのコーチとして女の子たちを特訓し、大会優勝へと導くのだ。イベント総数は500以上にも及ぶ。

## 14 ときめきメモリアル 対戦とっかえ玉

パズル メ コナミ 発 6月19日発売予定 価 5800円[税別]

### 憧れの詩織とパズルで対戦



➡『ときめき』ではあまり見られなかった、女の子たちの水着姿も拝めるぞ。

アーケードでお馴染みの『とっかえ玉』に『ときめき』のキャラが出演。オリジナルストーリーが楽しめる"ときめきモード"をはじめ、3つのモードを収録。ファン必携の1本だ。

## 15 FIGHTINGT NETWORK RINGS

格闘アクション メ ナグザット 発 8月8日発売予定 価 5800円[税別]

### 格闘マニアは抑えておきたい1本



➡立ち状態での打撃技や、タックルを仕掛けてグランド技へと持ち込むことも可能だ。

前田日明が考案した総合格闘技『リングス』がPSでゲームになった。登場するキャラは15人。打撃技、極め技など、格闘の原点といえる技を駆使したリアルな対戦が楽しめるのだ。

## 16 週刊プロレス監修 プロレス戦国伝

プロレスシミュレーション メ ケイエスエス 発 6月27日発売予定 価 5800円[税別]

### 日本のプロレスの歴史がココによみがえる



➡試合ではあらゆる角度からの観戦が可能。テレビ中継さながらの実況中継がグッド。

プレーヤーはプロレス団体を経営しながらレスラーとして闘う。いろいろなマッチメイクで団体の人気をあげ、最終的にはすべての団体のベルトを奪取、統一チャンピオンとなるのだ。

## 17 スーパーブラックバスX

フィッシングシミュレーション　メ スターフィッシュデータ　発 6月27日発売予定　価 5800円［税別］

### 本格的バスフィッシングをご堪能あれ



➡通常視点以外に、水中カメラのように魚を追う水面下からの視点切り替えもある。

アメリカバスプロ界のトップスター、ハンクパーカー氏監修の、バスフィッシングゲームの決定版。3Dポリゴンによる、美しいイベントシーンも必見。釣り好きならチェックしておきたい1本だ。

## 18 TOTAL NBA'97

スポーツシミュレーション　メ SCEI　発 6月27日発売予定　価 4800円［税別］

### 人類最高峰！ NBAのスゴさがそのまま味わえる！



➡熱のこもった場内アナウンスは、迫力のプレーをさらに熱くする。

'96年度版に引き続き、NBAのスーパースターが登場するバスケットボールの本格派シミュレーション。絶妙のボタンさばきで再現される華麗な個人技と、人工知能で繰り広げられるチームプレーは圧巻！

## 19 真説サムライスピリッツ武士道烈伝

RPG　メ エス・エヌ・ケイ　発 6月27日発売予定　価 6800円［税別］

### おなじみのサムライたちがRPGでも大暴れ！



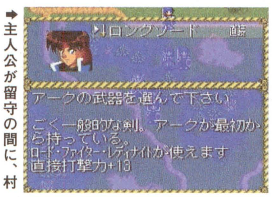
➡遊郭や温泉など、和風イベントが目白押し。その数は200以上にも及ぶ。

プレーヤーは覇王丸、ナコルルなど、6人のキャラから主人公を選択。彼らの知られざるさまざまなエピソードを、RPGの世界で楽しめるのだ。格闘ゲーム並の激しいバトルシーンも必見。

## 20 ファーランドストーリー 四つの封印

ファンタジー・シミュレーション・ロールプレイング　メ テイジイエル　発 '97年夏発売予定　価 6800円［税別］

### 誰にでも遊べる初心者にオススメのゲーム




➡主人公が留守の間に、村が魔軍に襲われた。ここからゲームはスタートする。

ファンタジー世界を舞台にしたシミュレーションRPG。パソコン版で人気のデザインによるコミカルなキャラがウリ。アニメーションシーンも豊富で、25名の豪華声優陣を起用している。

## 21 BODY HAZARD

アクション・アドベンチャー　メ ヒューマン　発 6月20日発売予定　価 5800円［税別］

### 信じられるのは己の肉体のみ



➡世界はムーンと呼ばれる5つのステージから構成され、最後にはボスが控えている。

突然異世界に連れ込まれてしまった格闘家のブレイク。襲いかかる謎のモンスターたちをけちらし、元の世界に戻る手だてを探すのだ！ コマンド入力による技の種類は100以上に及ぶ。

## 22 フォーメーションサッカー'97 ~The road to France~

スポーツ　メ ヒューマン　発 6月27日発売予定　価 5800円［税別］

### サッカーゲームの定番がついにPSに登場！



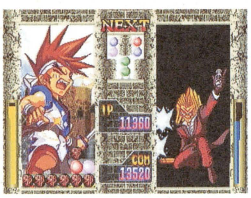
➡華麗なゴールシーンをもう1度見られる"リプレイ機能"など、さまざまな演出を用意。

1998年のフランスW杯をモチーフにしたサッカーゲームの決定版。選択できるチームは30以上。各チームには、オリジナルのフォーメーションを設定でき、高度な戦術によるプレーが可能だ。

## 23 パズルアリーナ闘神伝

対戦パズル　メ タカラ　発 6月発売予定　価 4800円［税別］

### かつてない激しさ、今度はパズルで闘神伝！



➡エイジやカインなど『闘神伝』でお馴染みのキャラクターが10人以上登場するのだ。

対戦格闘ゲーム『闘神伝』が、パズルになった！ 各キャラクターには必殺技を用意、ド派手な連鎖を楽しむことができるのだ。パズルゲームが苦手な人も、これなら気分爽快だ。

## 24 Treasur Gear

RPG　メ 未来ソフト　発 8月1日発売予定　価 5800円［税別］

### 生命の実を手に入れ恋人を救い出せ！



➡ダンジョンを訪れるたび、その形やモンスターの配置などが変化する仕組みなのだ。

呪いをかけられてしまった恋人を救うために、過酷なダンジョンに挑む主人公。舞台となる3つのダンジョンは、入るたびにその様相が変化する。主人公は10種類の職業に転職可能だ。

## 25 FIFA サッカー 97

スポーツ　メ エレクトロニック・アーツ・ビクター　発 6月発売予定　価 5800円［税別］

### ワールドカップが待ちきれないアナタに



➡チームと選手の名前はすべて実名。データはもちろん'97年の最新のモノだ。

パソコンやサターンで大好評の『FIFA サッカー』の最新版が、ついにPSで登場。世界59ヵ国の代表チームと名門クラブを含む、200以上のチームを収録。ファンは見逃せない1本だ。

## 26 インパクト レーシング

シューティングレース　メ ココナッツジャパンエンターテイメント　発 6月発売予定　価 6800円［税別］

### キーワードはスピード&タフネス



➡ライバルマシンを撃破すれば、いろいろなアイテムが手に入るのだ。

ルール無用、なんでも有りの超過激なレースゲームがPSに登場だ。ライバルを爆破していくと自分のマシンがレベルアップ。さらに強力な武器を手に入れることができるのだ。

## 27 ファイロ&クロード

シューティング　メ BMGジャパン　発 6月発売予定　価 4800円［税別］

### アメリカ生まれのドタバタシューティング



➡1Pモードはファイロとクロードのどちらかを選択し、もう片方はCPUが担当する。

ギャング団撲滅を図るも、逆に命を狙われてしまうファイロとクロード。そんなドジなふたり組が繰り広げる、爆笑シューティングだ。日本語吹き替えにビシバシステムを起用している。

## 28 西暦1999 ～ファラオの復活～

3Dアクション　メ BMGジャパン　発 6月発売予定　価 5800円［税別］

### エイリアンの襲来と圧制から地球を守れ！



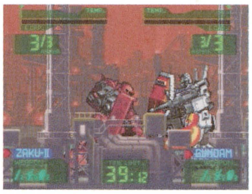
➡古代エジプトを思わせるような背景。エイリアン以外に、ミイラなども敵として登場。

さまざまな武器を用いて、襲いかかるエイリアンをなぎ倒していく3Dアクション。抜群の操作性とスピード感、細部にまで行き届いた演出が、プレーヤーを近未来3次元空間へ誘い込む。

## 29 GUNDAM THE BATTLE MASTER

対戦アクション　メ バンダイ　発 6月下旬発売予定　価 6800円［税別］

### ガンダムシリーズ最強のMSが決定する！



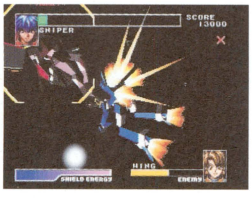
➡ガンダム、ZZガンダムをはじめサザビーやクインマンサなども登場するのだ。

ガンダムシリーズのなかでも、特に人気のあるMSが登場。格闘ゲームのような対戦が楽しめるのだ。MSはモーションパーツシステムを搭載して、よりリアルな動きを表現しているぞ!!

## 30 新世紀ヴァンゲイル

3Dロボットアクション　メ ユーメディア　発 6月発売予定　価 5800円［税別］

### 広大な宇宙を舞台にしたロボット戦記



➡レーザーやビームサーベルによる攻撃が基本だが、ロボットごとに性能は異なる。

立体的に表現された宇宙空間を舞台に、ロボット同士の熾烈な戦いを描く。プレーヤーは、個性的な8体のロボットのいずれかに乗り込んで、並みいる敵ロボットを撃破するのだ。

明日のゲーム業界を無造作に予想する

## こらむっち

株式会社アスキーの近くにある某東京オペラシティの某ファミレスはほとんどアスキーの社員食堂となっている。先日編集部員の海腹豊泉某を偶然見かけたので様子を見ていると、ウェイトレスのお姉さんとお話をしていた。

「……東京オケラシティ!!」

なんか絶句してる店員のお姉さん。

どこかで聞いた話なんですが、駄洒落とはユーモアのなかでも最低の部類に入り、ひとつ言えば男がすたり、ふたつ言えば友を失い、みっつ言うと一家は離散。まさに最低最悪のそしりを受けるべきものらしい。

でも、結構好きなんだけど。

みんなはいかがですか？

さて、その東京オケラシティに某ソフトハウスが入ってまして、近いのでたまにおじゃましたりするんですがそのソフトハウスが全ゲーム誌編集部に対して、優勝賞金100万円（準優勝50万円）のゲーム大会を開催いたしました。一般のひとびとを相手にしたのではなく、ホントーに業界だけを相手にです。

だから読者の方々にとってはまったく面白くもなんともないと思うんですが、普段映えのない人生をエンジョイしてる我々としてはなんともイカスというか……はっきり言ってこんな豪気な話は聞いたコトないない！

ということで5月12日に大会は開催されるのでいずれ結果を発表することもあるかもしれません。でもなかったらなかったことにしたかったぐらいの結果だったとあなたが予想していただききたい。

とか言ってるうちに本日5月13日になってしまいました。

結果は教えません。

ほなサイナラ。　　（おむつ飛田）

# 1997 NewSoft発売スケジュール

The Release Sche

## 6月発売予定

| | | | |
|---|---|---|---|
| 6/5 | ワールドサッカー ウィニングイレブン'97 | コナミ | 予価5800円 |
| 6/6 | 大海信長伝GE-TENⅡ | アイマックス | 6800円 |
| 6/6 | QUANTUM GATE Ⅰ ～悪魔の序章～ | スターフィッシュデータ | 5800円 |
| 6/6 | バウンティソード・ファースト | パイオニアLDC | 5800円 |
| 6/12 | ポイッターズ ポイント | コナミ | 予価4800円 |
| 6/13 | アライド ジェネラル | エクシングエンタテイメント | 5800円 |
| 6/13 | メタルエンジェル3 | パック・イン・ソフト | 予価6500円 |
| 6/19 | ときめきメモリアル対戦とっかえだま | コナミ | 予価5800円 |
| 6/20 | デジカルリーグ | アクエス | 5800円 |
| 6/20 | FIFAサッカー97 | エレクトロニック・アーツ・ビクター | 5800円 |
| 6/20 | ソールドアウト | シンコーミュージック | 5800円 |
| 6/20 | ファイナルファンタジータクティクス | スクウェア | 価格未定 |
| 6/20 | BABY UNIVERSE | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 4800円 |
| 6/20 | パズルアリーナ闘神伝 | タカラ | 予価5800円 |
| 6/27 | 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 | エス・エヌ・ケイ | 6800円 |
| 6/27 | QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡 | カプコン | 5800円 |
| 6/27 | 週刊プロレス監修 プロレス戦国伝 | ケイエスエス | 5800円 |
| 6/27 | ZERO DIVIDE2 ―THE SECRET WISH― | ズーム | 5800円 |
| 6/27 | スーパーブラックバスX | スターフィッシュデータ | 5800円 |
| 6/27 | ポポロクロイス物語 the Best | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 2800円 |
| 6/27 | TOTAL NBA '97 | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 予価4800円 |
| 6/27 | タイムクライシス＋ガンコン | ナムコ | 7800円 |
| 6/27 | テトリスX the Best | ビーピーエス | 2800円 |
| 6/27 | フォーメーションサッカー'97～The road to France～ | ヒューマン | 5800円 |
| 6/27 | 初恋ばれんたいん | ファミリーソフト | 予価5800円 |
| 6/27 | STRESSLESS LESSON ～れすれす～ | マックスファイブ | 4980円 |
| 6月中旬 | インパクト レーシング | ココナッツジャパンエンターテイメント | 6800円 |
| 6月下旬 | GUNDAM THE BATTLE MASTER | バンダイ | 予価6800円 |
| 6月下旬 | ネクストキング 恋の千年王国 | バンダイ | 予価6800円 |
| 6月 | ファイロ&クロード | BMGジャパン | 4800円 |
| 6月 | 西暦1999～ファラオの復活～ | BMGジャパン | 予価5800円 |
| 6月 | BODY HAZARD | ヒューマン | 予価5800円 |
| 6月 | 新戦記ヴァンゲイル | ユーメディア | 5800円 |

## 7月発売予定

| | | | |
|---|---|---|---|
| 7/3 | 沙羅曼蛇 デラックス パック プラス | コナミ | 予価5800円 |
| 7/4 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | エス・エヌ・ケイ | 5800円 |
| 7/4 | エンジェル・ブレード | オンデマンド | 5800円 |
| 7/4 | MAD STALKER ―FULL METAL FORCE | ファミリーソフト | 予価5800円 |
| 7/10 | ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.1～虹色の青春～ | コナミ | 予価4800円 |
| 7/10 | クエスト フォー フェイム | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 6800円 |
| 7/10 | ARMORED CORE | フロム・ソフトウェア | 予価5800円 |
| 7/11 | サガ フロンティア | スクウェア | 価格未定 |
| 7/17 | ダービースタリオン | アスキー | 6800円 |
| 7/17 | VIRTUAL飛龍の拳 | カルチャーブレーン | 5800円 |
| 7/17 | 攻殻機動隊～GHOST IN THE SHELL～ | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 5800円 |
| 7/18 | 超人学園ゴウカイザー | アーバンプラント | 5800円 |
| 7/18 | 雷弩機兵ガイブレイブ | アクセラ | 5800円 |
| 7/18 | レシプロヒート5000 | エクシングエンタテイメント | 5800円 |
| 7/18 | 西陣パチンコ天国vol.2 | ケイエスエス | 5800円 |
| 7/18 | Proof Club | ユタカ | 予価5800円 |
| 7/18 | マスター・オブ・モンスターズ ―暁の賢者達― | 東芝EMI | 5700円 |
| 7/24 | 激突！ 四駆バトル | ココナッツジャパンエンターテイメント | 5800円 |
| 7/24 | 実況パワフルプロ野球 '97 開幕版 | コナミ | 予価5800円 |
| 7/24 | NASCAR RACING | シエラ・パイオニア | 予価5800円 |
| 7/24 | モンスターファーム | テクモ | 5800円 |
| 7/24 | マイホームドリーム | ビクターソフト | 5800円 |
| 7/24 | Carnage Heart EZ | アートディンク | 予価5700円 |
| 7月上旬 | パンツァーバンディット | バンプレスト | 予価5800円 |
| 7月中旬 | くるみミラクル | バンプレスト | 予価5800円 |
| 7月下旬 | エルフを狩るモノたち―花札編― | アルトロン | 予価5800円 |
| 7月下旬 | ロボ・ピット2 | アルトロン | 予価5800円 |
| 7月下旬 | 神聖伝メガシード 復活編 | バンプレスト | 予価5800円 |
| 7月 | プリルラ ゲーメスト ギアーズVol.P1 | エクシングエンタテイメント | 4800円 |
| 7月 | NHL97 | エレクトロニック・アーツ・ビクター | 5800円 |
| 7月 | オーバードライビン2 | エレクトロニック・アーツ・ビクター | 5800円 |
| 7月 | 怪物パラ☆ダイス | メイクソフトウェア | 5800円 |
| 7月 | チージィー | ジャレコ | 価格未定 |
| 7月 | みんなのGOLF | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 4800円 |
| 7月 | RALLY CROSS | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 5800円 |
| 7月 | DX人生ゲームⅡ | タカラ | 5800円 |
| 7月 | Cat The Ripper | トンキンハウス | 5800円 |
| 7月 | バウンダリーゲート | パック・イン・ソフト | 予価5800円 |
| 7月 | MOBILE SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR | バンダイ | 予価6800円 |
| 7月 | 超光速グランドール | バンダイビジュアル | 5800円 |
| 7月 | 超光速グランドール（初回限定版） | バンダイビジュアル | 7800円 |
| 7月 | クロックタワーThe First Fear | ヒューマン | 価格未定 |
| 7月 | EOS ―イオス― | マイクロネット | 5800円 |
| 7月 | ラングリッサーⅠ&Ⅱ | メサイヤ | 5800円 |
| 7月 | ラングリッサーⅠ&Ⅱスペシャルパッケージ | メサイヤ | 6800円 |
| 7月 | 熱砂の惑星 | 伊藤忠商事 | 価格未定 |

## 8月発売予定

| | | | |
|---|---|---|---|
| 8/1 | ロックマンX4 | カプコン | 5800円 |
| 8/1 | トリパズ Δ | サントス | 価格未定 |
| 8/1 | 聖龍伝説～外伝～ | バップ | 5800円 |
| 8/1 | X-COM 未知なる侵略者 | メディアクエスト | 5800円 |
| 8/1 | パチスロ完全攻略 ユニバーサル公式ガイドVOL.2 | 日本シスコン | 6800円 |
| 8/1 | トレジャーギア | 未来ソフト | 5800円 |
| 8/8 | 悠久幻想曲 | メディアワークス | 5800円 |
| 8/28 | COOL BOADERS 2 Killing Session | ウェップシステム | 5800円 |
| 8/29 | マーブル・スーパーヒーローズ | カプコン | 5800円 |
| 8/29 | ザ・マスターズファイター | シネマサプライ | 5800円 |
| 8月上旬 | Base Ball Navigator | エンジェル | 5800円 |
| 8月下旬 | ワンダー3 ゲーメスト ギアーズVol.P2 | エクシングエンタテイメント | 5800円 |
| 8月 | スペクトラルフォース | アイディアファクトリー | 予価5800円 |
| 8月 | ブリガンダイン ―幻想大陸戦記― | イースリースタッフ | 予価5800円 |
| 8月 | HARD BLOW | エレクトロニック・アーツ・ビクター | 5800円 |
| 8月 | ぱすてるみゅーず | ソフトオフィス | 価格未定 |
| 8月 | スペースインベーダー | タイトー | 2800円 |
| 8月 | アルカノイドーリターンズー | タイトー | 4800円 |
| 8月 | ファーランドストーリー 四つの封印 | テイジイエル | 6800円 |
| 8月 | メックウォリア2 | バンダイビジュアル | 5800円 |
| 8月 | 同級生2EXTRABOX | バンプレスト | 予価13800円 |
| 8月 | 同級生2 | バンプレスト | 予価6800円 |
| 8月 | 百魔館（仮） | マチルダ | 5800円 |
| 8月 | 聖刻1092操兵伝 | ユタカ | 予価5800円 |
| 8月 | 聖刻1092操兵伝 限定版（純銀製仮面付き） | ユタカ | 予価9800円 |
| 8月 | B線上のアリス～ALICE on Borderlines～ | 講談社 | 6800円 |
| 8月 | 栄光のセントアンドリュース | 小学館プロダクション | 予価5800円 |

## 9月以降発売予定

| | | | |
|---|---|---|---|
| 9月 | 風のノータム | アートディンク | 予価5700円 |
| 9月 | イメージファイト&Xマルチプライ ゲーメスト ギアーズVol.P3 | エクシングエンタテイメント | 4800円 |
| 9月 | トラ！ トラ！ トラ！ | ダズ、ネクサスインターラクト | 6800円 |
| 9月 | サイドポケット3 | データイースト | 価格未定 |
| 9月 | バトルフォーメーション | バンプレスト | 予価5800円 |
| 10月 | スペクトラルタワーⅡ | アイディアファクトリー | 予価5800円 |
| 10月 | KING OF GAMES（仮） | クレフ | 予価4800円 |
| 11月 | ぼのぼーと | アミューズ | 価格未定 |
| 12/12 | マリア | アクセラ | 予価6800円 |
| 12月 | ハイパーオリンピック イン ナガノ | コナミ | 価格未定 |

## '97年発売予定

| | | | |
|---|---|---|---|
| 春 | イバラード（仮） | システムサコム | 価格未定 |
| 春 | ゲーム天国 | ジャレコ | 価格未定 |
| 春 | ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康～ | 光栄 | 6800円 |
| 夏 | Wizard's Harmony 2 | アークシステムワークス | 予価4900円 |
| 夏 | Guilty Gear | アークシステムワークス | 予価5800円 |
| 夏 | タクティクス オウガ | アートディンク | 予価5800円 |
| 夏 | キリングタイム | アクレイムジャパン | 5800円 |
| 夏 | スターボーダーズ | アクレイムジャパン | 5800円 |
| 夏 | バトルスポーツ | アクレイムジャパン | 5800円 |
| 夏 | サウンドノベルツクール2 | アスキー | 予価5800円 |
| 夏 | 音楽ツクールかなでーる2 | アスキー | 予価5800円 |
| 夏 | ボイスファンタジア | アスク講談社 | 6800円 |
| 夏 | SIDE WINDER 2 | アスミック | 5800円 |
| 夏 | アフレイドギア | アスミック | 価格未定 |
| 夏 | Ash to Ash | イースリースタッフ | 価格未定 |
| 夏 | バーチャルバスフィッシング | イースリースタッフ | 価格未定 |
| 夏 | G・O・D pure | イマジニア | 5800円 |
| 夏 | サムライスピリッツ剣客指南パック | エス・エヌ・ケイ | 5800円 |
| 夏 | メタルスラッグ | エス・エヌ・ケイ | 価格未定 |
| 夏 | 火竜娘（かりゅうじょう） ―柳 判官― ―高 悠環― | ガスト | 価格未定 |
| 夏 | ブレス オブ ファイアⅢ | カプコン | 価格未定 |
| 夏 | グラディウス外伝 | コナミ | 価格未定 |
| 夏 | OUT LIVE Be Eliminate Yesterday | サンソフト | 価格未定 |
| 夏 | フォトジェニック | サンソフト | 価格未定 |
| 夏 | 爆走兄弟レッツ&ゴーWGPハイパーヒート | ジャレコ | 価格未定 |
| 夏 | フロントミッションオルタナティブ | スクウェア | 価格未定 |
| 夏 | アークザラッド モンスターゲーム | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 価格未定 |
| 夏 | ラグナキュール | ソニー・ミュージックエンタテインメント | 予価5800円 |
| 夏 | NHLオープンアイス | ソフトバンク | 3800円 |
| 夏 | モータルコンバット・トリロジー | ソフトバンク | 3800円 |
| 夏 | リターンファイアー | ソフトバンク | 3800円 |
| 夏 | ロボトロンX | ソフトバンク | 3800円 |
| 夏 | ファイナルドゥーム | ソフトバンク | 5800円 |
| 夏 | 装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語 | タカラ | 価格未定 |
| 夏 | LUCIFERD（ルシファード）～世紀末への挑戦～ | ティー・イー・エヌ研究所 | 5800円 |

 ※価格はすべて税別です。

dule of NewSoft

| | | | |
|---|---|---|---|
| 夏 | FIGHTING NETWORK RINGS | ナグザット | 5800円 |
| 夏 | こちら葛飾区亀有公園派出所 | バンダイ | 価格未定 |
| 夏 | ドラゴンボールGT(仮) | バンダイ | 価格未定 |
| 夏 | BALL BLAZER(ボールブレイザー) | ビーピーエス | 予価5800円 |
| 夏 | ムーンライトシンドローム | ヒューマン | 価格未定 |
| 夏 | 夢・色いろ | フェザード | 5800円 |
| 夏 | 蜃気楼回廊 | プレ・ステージ | 予価5800円 |
| 夏 | 英雄志願ーGal Act Heroismー | マイクロキャビン | 6800円 |
| 夏 | アルナムの翼ー焼塵の空の彼方へー | ライトスタッフ | 価格未定 |
| 夏 | 道化師殺人事件 | リバーヒルソフト | 価格未定 |
| 夏 | はじめの一歩 | 講談社 | 5800円 |
| 夏 | MAD PANIC COASTER | 博報堂 | 価格未定 |
| 夏 | 個人教授 La Leçon Particulière | 毎日コミュニケーションズ | 価格未定 |
| 夏 | 卒業 VACATION | 毎日コミュニケーションズ | 価格未定 |
| 秋 | Love Game'S～わいわいテニス～Part2(仮題) | Tears | 予価5800円 |
| 秋 | MOON | アスキー | 価格未定 |
| 秋 | パラダイスロスト | アスキー | 価格未定 |
| 秋 | パワードール2 | アスキー | 価格未定 |
| 秋 | 宇宙機動VANARK | アスミック | 価格未定 |
| 秋 | イイナ | イマジニア | 価格未定 |
| 秋 | メルティランサーRe-inferco | イマジニア | 価格未定 |
| 秋 | FIGHTING ILLUSION～K-1 REVENGE～ | エクシングエンタテイメント | 価格未定 |
| 秋 | 棋太平 | エス・ピー・エス | 価格未定 |
| 秋 | バーガーバーガー | ギャップス | 予価5800円 |
| 秋 | どきどきポヤッチオ | キングレコード | 予価5800円 |
| 秋 | RIVEN The Sequel to MYST | サンソフト | 価格未定 |
| 秋 | るろうに剣心 明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編～ | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 価格未定 |
| 秋 | true real fantasy(仮) | ドリームキューブ | 価格未定 |
| 秋 | R?MJ(仮題) | バンダイ | 価格未定 |
| 秋 | 天空のエスカフローネ | バンダイ | 価格未定 |
| 秋 | ジャングルパーク | バンダイビジュアル | 予価4800円 |
| 秋 | メタルドレッド | バンダイビジュアル | 予価5800円 |
| 秋 | 雀じゃん恋しましょ | ビスコ | 価格未定 |
| 秋 | Shadow Tower | フロム・ソフトウェア | 予価5800円 |
| 秋 | MELT～フューチャリングエディbyアイアン・メイデン～ | マップジャパン | 価格未定 |
| 秋 | トランスポートタイクーン | 伊藤忠商事 | 5800円 |
| 秋 | メビウスリンク3D | 伊藤忠商事 | 価格未定 |
| 秋 | 修羅の門 | 講談社 | 5800円 |
| 秋 | My Dream～On Airが待てなくて～ | 日本クリエイト | 価格未定 |
| 秋 | プリズムコート | 富士通パソコンシステムズ | 価格未定 |
| 冬 | 火星物語 | アスキー | 価格未定 |
| 冬 | バイオハザード2 | カプコン | 価格未定 |
| 冬 | アドヴァンストV.G.2(仮) | テイジイエル | 価格未定 |
| '97年 | プロフェッショナルビリヤード | アイディアファクトリー | 予価5800円 |
| '97年 | R-TYPES | アイレム | 価格未定 |
| '97年 | RPGツクール3 | アスキー | 予価5800円 |
| '97年 | シミュレーションRPGツクール | アスキー | 予価5800円 |
| '97年 | ツタンカーメンの遺言(仮) | ウィザード | 価格未定 |
| '97年 | メイン・ローター(仮) | エフコンピューターエンターテインメント | 5800円 |
| '97年 | Jリーグエキサイトステージ V1 | エポック社 | 価格未定 |
| '97年 | マリオ武者野の超将棋塾 | キングレコード | 予価7800円 |
| '97年 | バブジー | ココナッツジャパンエンターテイメント | 6800円 |
| '97年 | デッドリースカイ(仮) | ココナッツジャパンエンターテイメント | 価格未定 |
| '97年 | ツインビーRPG(仮) | コナミ | 価格未定 |
| '97年 | メタルギア ソリッド | コナミ | 価格未定 |
| '97年 | ホームドクター(仮) | サクセス | 価格未定 |
| '97年 | ひとつや ふたつ…いつつや怪談 日本たらればなしツアー2 | システムサコム | 予価5800円 |
| '97年 | リンダキューブアゲイン | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 価格未定 |
| '97年 | がんばれ!! ケイビくんデパートが占領されちゃった～の巻 | タイムワーナーインタラクティブ | 価格未定 |
| '97年 | ガンバレット(仮) | ナムコ | 価格未定 |
| '97年 | テイルズ オブ デスティニー | ナムコ | 価格未定 |
| '97年 | 子育てクイズ マイエンジェル | ナムコ | 価格未定 |
| '97年 | リアルロボット戦線 | バンプレスト | 予価6800円 |
| '97年 | Dear Friends | ビジュアルアーツ | 5800円 |
| '97年 | こみゅにてぃぼむ | フィルインカフェ | 予価5800円 |
| '97年 | ZAP! SNOWBOARDING TRIX | ポニーキャニオン | 予価5800円 |
| '97年 | 重装機兵ヴァルケン2 | メサイヤ | 5800円 |
| '97年 | 秘密結社Q | ライトスタッフ | 価格未定 |
| '97年 | スノークイーン | 東北新社 | 4800円 |

**'98年発売予定**

| | | | |
|---|---|---|---|
| '98年 | ドラゴンクエストⅦ | エニックス | 価格未定 |
| '98年夏 | トゥルー・ラブストーリー2 | アスキー | 価格未定 |

**発売日未定**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 未定 | サムライスピリッツ 天草降臨 | エス・エヌ・ケイ | 価格未定 |
| 未定 | リアルバウト餓狼伝説Special | エス・エヌ・ケイ | 価格未定 |
| 未定 | 飛龍の拳コレクション(仮) | カルチャーブレーン | 予価5800円 |
| 未定 | シェラザード伝説～黄金の帝国～(仮) | カルチャーブレーン | 価格未定 |
| 未定 | 実戦パチスロ必勝法! 5 | サミー株式会社 | 価格未定 |
| 未定 | タイブレーク | バディ | 価格未定 |
| 未定 | バックガイナー | ビング | 価格未定 |
| 未定 | キングオブプロデューサー | BMF | 価格未定 |
| 未定 | 英雄伝説3 | BMF | 価格未定 |
| 未定 | マス・デストラクション | BMGジャパン | 予価5800円 |
| 未定 | パチンコ倶楽部 | I.S.C. | 価格未定 |
| 未定 | 神随・碁仙人 | J・ウイング | 8900円 |
| 未定 | Jump KID(仮) | NEW | 価格未定 |
| 未定 | ジュンクラシック(仮) | T&E SOFT | 価格未定 |
| 未定 | ブレイズ アンド ブレイド～エターナルクエスト～ | T&E SOFT | 価格未定 |
| 未定 | ザ・マッチゴルフ | ZOOM-X | 5800円 |
| 未定 | 厄惨(仮題) | アイディアファクトリー | 予価5800円 |
| 未定 | スーパーライブスタジアム | アクエス | 価格未定 |
| 未定 | All Star Baseball | アクレイムジャパン | 5800円 |
| 未定 | マジック:ザ・ギャザリング | アクレイムジャパン | 5800円 |
| 未定 | NHL Breakaway | アクレイムジャパン | 価格未定 |
| 未定 | 囲碁 | アスキー | 6800円 |
| 未定 | NIGHTMARE PROJECT YAKATA | アスク講談社 | 価格未定 |
| 未定 | L.S.D.(仮) | アスミック | 価格未定 |
| 未定 | 情熱 熱血アスリーツ～泣き虫コーチの日記～ | アスミック | 価格未定 |
| 未定 | 森の王国(仮) | アスミック | 価格未定 |
| 未定 | 南方珀堂登場 | アトラス | 価格未定 |
| 未定 | FLY(仮) | エム・ディー・ピー | 価格未定 |
| 未定 | X2 | カプコン | 価格未定 |
| 未定 | スーパーアドベンチャーロックマン | カプコン | 価格未定 |
| 未定 | ストリートファイターコレクション(仮) | カプコン | 価格未定 |
| 未定 | ダンジョンズ&ドラゴンズ コレクション(仮) | カプコン | 価格未定 |
| 未定 | VIPER(仮) | ギャガ・コミュニケーションズ | 予価5800円 |
| 未定 | THE HIVE WARS | ケイエスエス | 6800円 |
| 未定 | Nap・Nap | ゲンテック | 価格未定 |
| 未定 | アザーライフ・アザードリームス | コナミ | 予価5800円 |
| 未定 | コントラ～レガシー・オブ・ウォー | コナミ | 予価5800円 |
| 未定 | パロウォーズ | コナミ | 予価5800円 |
| 未定 | ミッドナイトラン～ロードファイター2～ | コナミ | 予価5800円 |
| 未定 | リーサルエンフォーサーズ デラックスパック | コナミ | 予価5800円 |
| 未定 | ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2 | コナミ | 価格未定 |
| 未定 | ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3 | コナミ | 価格未定 |
| 未定 | ときめきメモリアル2(仮) | コナミ | 価格未定 |
| 未定 | みつめてナイト | コナミ | 価格未定 |
| 未定 | 幻想水滸伝Ⅱ | コナミ | 価格未定 |
| 未定 | DOOPERS | サイバーテックデザイン | 価格未定 |
| 未定 | FENSER | サイバーテックデザイン | 価格未定 |
| 未定 | PROJECT CHAOS | サイバーテックデザイン | 価格未定 |
| 未定 | 10101(仮) | サンテックジャパン | 予価5800円 |
| 未定 | アインハンダー | スクウェア | 価格未定 |
| 未定 | バーチャルリモコン(ヘリポートⅠ) | スリーディ | 価格未定 |
| 未定 | ハイパーツアー | スリーディ | 価格未定 |
| 未定 | オメガブースト | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 価格未定 |
| 未定 | クライムクラッカーズ 2 | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 価格未定 |
| 未定 | ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 価格未定 |
| 未定 | ワンダラーショック～1950 アメリカンドリームズ～ | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 価格未定 |
| 未定 | ダムダム・ストンプランド | ソニー・ミュージックエンタテインメント | 価格未定 |
| 未定 | T-MEK(仮) | ソフトバンク | 3800円 |
| 未定 | アタリアーケードシリーズ | ソフトバンク | 3800円 |
| 未定 | ウォーゴッズ | ソフトバンク | 3800円 |
| 未定 | タイガーシャーク | ソフトバンク | 3800円 |
| 未定 | ドライバー | ソフトバンク | 3800円 |
| 未定 | ローカス(仮) | ソフトバンク | 3800円 |
| 未定 | 宇宙のランデヴー～RAMA～ | ソフトバンク | 6800円 |
| 未定 | 装甲騎兵ボトムズ | タカラ | 価格未定 |
| 未定 | ウキウキ釣り天国 ～人魚天国の謎～ | テイチク | 価格未定 |
| 未定 | マジカルドロップPLUS1(仮題) | データイースト | 価格未定 |
| 未定 | BOUNTY ARMS(仮) | データウエスト | 予価6800円 |
| 未定 | ディレクター | トンキンハウス | 価格未定 |
| 未定 | モンスターコレクション(仮) | トンキンハウス | 価格未定 |
| 未定 | アクチャーゴルフ | ナグザット | 5800円 |
| 未定 | もってけたまご | ナグザット | 価格未定 |
| 未定 | 鉄拳3 | ナムコ | 価格未定 |
| 未定 | NOëL(ノエル)2(仮) | パイオニアLDC | 価格未定 |
| 未定 | ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム | バンダイ | 予価8800円 |
| 未定 | バトルバグス | バンタンインターナショナル | 予価5800円 |
| 未定 | エアーコマンダー | バンプレスト | 予価5800円 |
| 未定 | 銃夢(仮) | バンプレスト | 価格未定 |
| 未定 | 魔法都市エルピス | バンプレスト | 価格未定 |
| 未定 | HERC'S ADVENTURES(ハークスアドベンチャー) | ビーピーエス | 予価5800円 |
| 未定 | スワッグマン | ビクターソフト | 価格未定 |
| 未定 | LIPROS(仮) | ビジュアルアーツ | 価格未定 |
| 未定 | オーガリアン～亜人伝～(仮) | ビジュアルアーツ | 価格未定 |
| 未定 | ぱいるあっぷ・まーち | プロシードユニ | 5800円 |
| 未定 | ヒロイン・ドリーム2(仮) | マップジャパン | 価格未定 |
| 未定 | ライフスケイプ2ボディバイオニクス～驚異の小宇宙 人体 | メディアクエスト | 予価5800円 |
| 未定 | さるかにハムぞう | メディアワークス | 価格未定 |
| 未定 | RAYMAN2(仮) | ユービーアイソフト | 価格未定 |
| 未定 | ヴァーチャパーク the フィッシュ ～プクプクダイバー～ | 光栄 | 5800円 |

# TOP 10 in the U.S

PlayStation Top 10 Chart 97/7 version

# 洋ゲーRANKING

前号で『Soul Blade』にチャンピオンを奪われた『Tomb Raider』。安定した支持を保ち、トップの座に返り咲いた。初登場で見事に2位の『VANDAL HEARTS』は、いまだに日本でも根強い人気を誇っているね。

## 1 TOMB RAIDER




action
CORE DESIGN

1位の座を奪い返した『Tomb Raider』。すでにクリアーした人は多いはずだけど、シークレットはすべて見つけられたかな？

## 2 VANDAL HEARTS




RPG.
KONAMI

精緻なビジュアルと壮大なストーリーで人気のRPG。3次元フィールドでの戦闘は、高いところから岩を落とすなど戦略性に富む。

## 3 WCW VS THE WORLD




sport
THQ INC.

ハルク・ホーガン率いるWCW公認のプロレスゲーム。選べるレスラーは、隠しレスラーを含む60人。昔懐かしのレスラーも登場する。

## 4 MECH WARRIOR 2

simulation
NEW! ACTIVISION

パソコン版も根強い人気の『MECH WARRIOR 2』。PS版では新たに追加されたシナリオや機能が盛りだくさんだ。

## 5 NBA SHOOT OUT '97

sport
1 RANK DOWN Sony Computer Entertainment

300人以上のNBAプレーヤーたちが実名で登場。トレードやフリーエージェント制もあるチームマネージメントが画期的。

## 6 RALLY CROSS

driving
NEW! Sony Computer Entertainment

大自然のなかを突っ走る『RALLY CROSS』。ジャンプ、クラッシュ、さらに横転ありと激しいレースが展開される。

## 7 Soul Blade

fighting
6 RANK DOWN NAMCO

「前号の勢いはどうしたんだ？」の6ランクダウン。爽快な連続必殺技"クリティカルブレード"で相手の体力を削りとれ！

## 8 NBA LIVE 97

sport
3 RANK DOWN EA Sports

NBA公認のバスケゲーム。細部までポリゴンで描かれたキャラクターが、簡単操作で豪快なプレーを決めてくれるぞ。

## 9 TWISTED METAL 2

driving
2 RANK DOWN Sony Computer Entertainment

創刊号から連続チャートインしているタイトルのひとつ。昨年は"ゲーム・オブ・イヤー"に輝くという実績を誇る。

## 10 Tekken 2

fighting
1 RANK DOWN NAMCO

言わずと知れた格闘ゲーム『鉄拳2』の米国版。オープニングムービーはあいかわらずキレイ。内容も日本のものと同じだ。

### 松下アツシの米国Hot!事情



どーも、アメリカ駐在さんの松下でーす。こんちわ。どう、最近ウワサ話してる？　いいよね、ウワサ話は。サマータイムで1時間ズレているこちらアメリカでは、ラリホーなウワサがいっぱいです。しかしウワサにはガセネタも多いのが実状です。そんななかから、厳選に厳選を重ねててっぷれ読者に役立つ（？）ウワサをひとつ今回はお贈りしようと思います。

アメリカはもとより日本でも爆発ヒットしたアドベンチャーゲーム『Tomb Raider』の続編が出るのは、読者ちゃんも知ってのとおり。ま、それはいいんだけど、いま太平洋のこちらでウワサになっているのは、この大人気ゲームの続編にマルチプレーヤーモードがつくかもしれないってこと。いわゆる対戦プレーってやつなんなけど、まだ、どんな形の対戦になるかは検討中って段階らしい。このゲームの発売元EIDOSの広報のヒトの話によれば、お互いに殺しあうデスマッチや、お宝争奪戦のようなモードが遊べるようになるかもしれないという話を、開発者がしていたとかどうとか。まだ"検討中"ってことで、いまのところはどういうモンになるのかさっぱりだけど、とりあえずなんだかワクワクしませんか？　オレはルンルンよ♪　んなトコで、また次回！

# MECH WARRIOR 2
## 舞台は戦火の絶えない31世紀





⬆選択する"MECH"により、能力はもちろんコックピットのビジュアルも変わってくるぞ。



⬅プレー画面は自機のなかから見た視点。計器類を見ながらレーダーで敵を察知、迅速な攻撃を加える。

⬇"MECH"は火力重視型や機動力重視型などが選べる。




パソコン版で大ヒットの『MECH WARRIOR 2』がプレイステーションに登場。3Dメカシミュレーションとして人気だったパソコン版と比べ、複雑だったコントロールをシンプル化し、シューティング色がより強くなっているぞ。操作トレーニングもあるので、初心者でも安心。"Battle Mech"パイロットとして、プレーヤーは数々のミッションをクリアーしていく。ミッションの数はなんと48個。ほとんどがプレステ用に新しく作られたので、すでにパソコンでプレーした人も楽しめる。

### WEAPONS!! 使用できる武器

武器の種類も豊富だ。マシンガンのような基本的なものからレーザー、パルスレーザーまで多彩。状況に応じた武器で、残弾数に気をつけながら攻撃することが大切なのだ。

### MISSIONS!! TOP Rank "Khan"を目ざせ。

プレーヤーは1st Rank"Mech Warrior"からはじめ、最終的にTop Rankの"Khan"を目ざす。多くの敵を倒してスコアを伸ばせ。

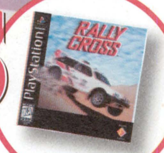
1 1st Rank - Mech Warrior
2 2nd Rank - Star Commander
~
7 7th Rank - Nova Colonel
8 8th Rank - Galaxy Commander
TOP Top Rank - Khan



# RALLY CROSS
## 林道、砂丘を駆け抜けろ!!



⬅視点は4種類。ドライバー視点でのゲームは迫力満点。あまりにリアルで酔いそうなのだ。








### 4人同時プレー可能！



### Courses SO,Great!

コースは6個。それぞれ時計回りか反時計回りが選べる。雪、泥、砂利道でハンドルを取られるな。


oasis


alpine


lakes

画面分割で4人同時プレー可能なレースゲーム『RALLY CROSS』。ゲームモードはチャンピオンシップ、タイムトライアル、プラクティスなどが用意されており、コンピューターのレベルも3つから選べるのだ。

20種類の車はそれぞれ、アクセルやハンドリングはもちろん、サスペンションの硬さからトラクションにいたるまで、すべて性能が異なる。

パッドでの操作も悪くないが、米国製のハンドルコントローラー"マッドキャッツ"に対応しているので、微妙な操作も思いのままだ。

今月の注目株

# WCW vs THE WORLD



## 世界の強豪たちの華麗な技が炸裂!

6団体60名ものプロレスラーで夢の対決ができる『WCW VS THE WORLD』。WCWを代表するホーガン、RINGSの前田、そのほか三沢、グレート武田などが登場。使用できる技も、ひとり当たり30から40と豊富。フォール勝ちより魅せる技で華麗に決めるのだ。

白熱のバトル!! FIGHT! FIGHT!



⬆巧みなカメラワークが、試合の雰囲気を一層盛り上げてくれる。



⬆返し技が存在するので、緊張感あふれた試合が展開される。

協力店／Digital Stuff (San Mateo店:415-570-2293)、Electronic Boutique (San Bruno店:415-794-0944)

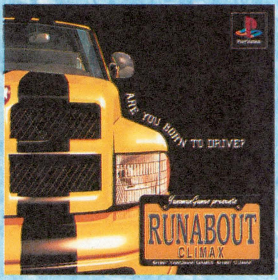


ルート選び、破壊、暴走、ドライバーの思うまま。

スカッと、ストレス解消したい人へ。

新感覚・ドライビングアクションゲーム

# ランナバウト 新発売




IN STORE FROM 5.23
¥5,800（税別）/SLPS00857



サウンドトラックアルバム
IN STORE FROM 5.21
¥1,890（税込）/VICL-60028



YANOMAN GAMES

最近、
ストレス解消
してますか？

On DiMoAND CO.,LTD.

# 97.7.4
# 発売予定

コミカルシミュレーションゲーム

## Angel Blade
### NEO TOKYO GUARDIANS

標準価格5,800円(税抜予価)

PlayStation™

# 戦え特捜6課



# 1941年12月8日
# 太平洋戦争勃発。

## 初心者からヘビーユーザーまでを熱くさせる5大機能。

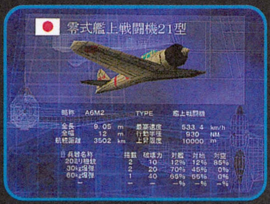
**いまひとつSLGに手を出せないあなたへ**
面倒な操作を一掃。誰もが緻密な戦いを体験できる業界初のオートオペレイションシステム。

**SLGはマンネリ化しているとお嘆きのあなたへ**
マニアも唸るゲーム性。情報の分析力が勝敗を決するダミーマーカー方式。

**近頃、忙しくてSLGがやれないあなたへ**
圧巻のステージ数50以上。圧倒的なボリュームを自由に選択できるシナリオ群。

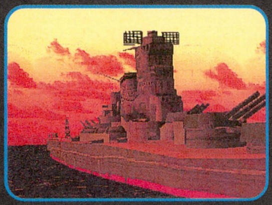
**これまでのSLGビジュアルではハマれないあなたへ**
迫力の3D戦闘シーン。陸・海・空で繰り広げられる激戦を最新グラフィックスで再現。

**最後に・・・無茶苦茶やりたいあなたへ**
夢の戦いが実現。「連合艦隊vsドイツ海軍」「米本土上陸作戦」等、歴史の大逆転を堪能してください。










## 97年9月発売予定 ¥6,800(税別)

### リアル・モデルプレゼントキャンペーン

商品に入っているアンケートハガキに必要項目をご記入のうえ、ご応募ください。期間中、抽選で30名様に株式会社長谷川製作所のプラモデル「1:700フルハルスペシャルシリーズ」「1:450 有名艦船シリーズ」等をプレゼントいたします。



応募締切り 平成9年11月末日

詳しくは、アンケートハガキをご覧ください。商品協賛 株式会社長谷川製作所

開発元 株式会社ネクサス インターラクト
〒106 東京都港区六本木7-18-23 六本木DKビル4F TEL.03-5474-3584
販売元 株式会社ダズ
〒106 東京都港区六本木7-18-23 六本木DKビル4F TEL.03-5474-4030



http://www.net-wave.com/nexus



濃い。
リアルタイム ウォー・シミュレーション
トラ!トラ!

PlayStation™

バーキャラで、パーゲー。



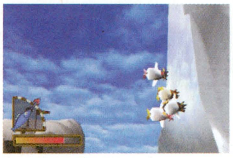
©POLYGON PICTURES

# IWATOBI PENGUIN
# ROCKY × HOPPER™

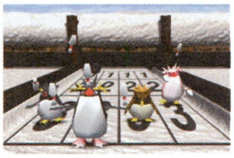
## みんなでハマれる新ジャンル、パーティー・ゲーム"ロッキー×ホッパー"新登場。

### RPG感覚でひとりで遊べる"ストーリー・モード"。最大4人同時プレイでみんなでバトれるミニ・ゲーム11種類を満載。

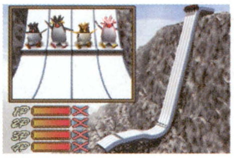
CMで大人気のバーチャル・キャラクター"ロッキー×ホッパー"が、待望のゲーム・デビュー。パーティーで超ウケル、ミニ・ゲームを11種類も満載。最大4人同時プレイから、チームを組んでの対戦も可能。さらに、RPG感覚で海賊キッドの財宝を目指して勝ち進む[ストーリー・モード]も搭載。ひとりでも、みんなでもハマれる[ロッキー×ホッパー]新登場。



ハイジャンプ



ジャグリング



チキンレース



ジャンプレース



どこだ



ナンバーズ

## 好評発売中！ 標準価格¥4,800(税抜)



## リリース記念2大プレゼント

1.『ロッキー×ホッパー・ステッカー』を初回生産分に限り封入。
2.超レアな『スペシャルウォッチ』を抽選で200名様にプレゼント!!

**INPRORE**



●インプローレがホームページを開設：http://www.tsutaya-net.or.jp/inprore/index.htm ●E-mail：INPRORE@tsutaya-net.or.jp
〒150 東京都渋谷区恵比寿4-20-3 恵比寿ガーデンプレイスタワー21階

# NewSoft PerfectGuide

## 新作ソフト徹底紹介

話題作が続々と発売されるなか、我が“てっぷれ”が大注目&凝視している新作ソフトをこれでもかと大紹介！　今月はついにあのソフトの体験版をどこよりも早く付録CD-ROMに収録したぞ。みんな、用意はいいかい？　すぐさまプレイステーションを起動して、誌面とダブルで楽しもう!!

# ついにその全貌を現わした最強最速の戦闘3Dシミュレータ

ARMORED CORE

**Game Info !!**

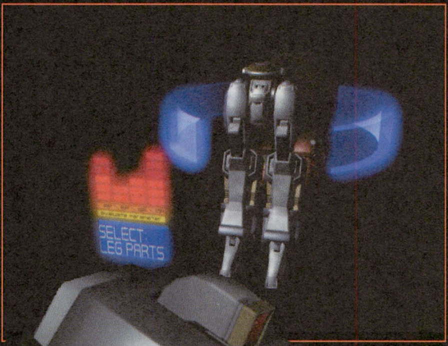
| アーマード・コア | | | 7月10日発売予定 |
|---|---|---|---|
| ジャンル | 3Dバトルシューティング | 発売・販売元 | フロム・ソフトウェア |
| 価格 | 5800円［税別］ | 対応、他 | メモリーカード使用量未定 |

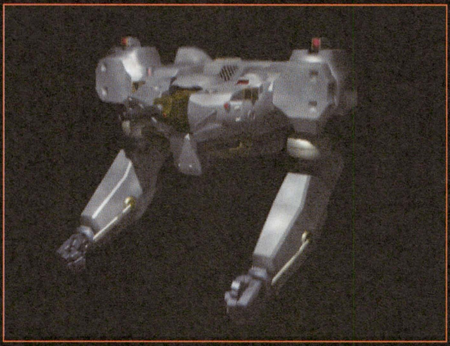
自分好みのメカを制作し、それを操る。
戦闘はあくまでもリアルかつハイスピード。
のめりこまずにはいられない。
今回は体験版と共に、3D戦闘の最終進化形態
『アーマード・コア』のすべてを、徹底紹介する。

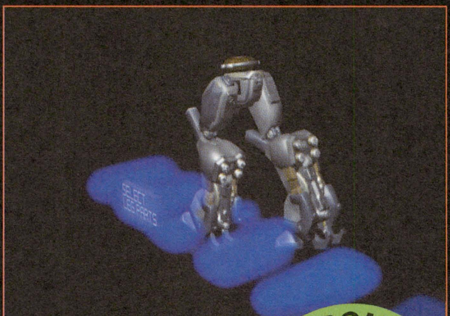










## 鎧袖一触!!
## 発動!! ARMORED CORE
# 完全武装化計画

体験版収録!!

CD-ROMに入ってます!!

**CHECK 1** ゲームの世界観・全体像をチェックする!!

# 世界

## 傭兵対傭兵。企業間抗争を実力で解決する私兵たち!




## ① 企業が君臨する"破壊"後の世界が舞台

国家はすでになく、巨大な企業体が互いに力で勢力を競い合う時代。『アーマード・コア』はそんな未来世界を舞台にした3D戦闘シミュレーターだ。

### IZACK CITY アイザック・シティ



ゲームはプレーヤーがレイブンズ=ネストと呼ばれる傭兵組織に身を投じるところから始まる。

合法／非合法を問わず報酬によりあらゆる依頼を請け負う傭兵組織ネスト。地下巨大都市アイザック・シティを本拠地とするクローム社、それに対抗するムラクモ・ミレニアム社の2大企業により次々と依頼される軍事作戦。

プレーヤーは、戦闘メカ"アーマード・コア(A.C.)"を操り、終わりのない戦いの世界へ没入していくのだ。

➡傭兵組織ネストより、プレーヤーに依頼内容が提示される。






⬅ネストの母船により作戦領域へ投下。すみやかに作戦を実行せよ。

### BACK GROUND STORY

"大破壊"と呼ばれる最後の国家間戦争より半世紀後。

"国家"という概念はすでに無く、変わって人々を導き、また同時に支配したのは"企業"だった。自由競争の名のもとの苛烈な競争原理は世界を回復させたものの、伴う歪みもまた確実に増大した。支配者となった"企業"は互いに対抗し、より強い権力と金を求め争いが絶えることはなかった。

企業がすべてを握る世界。ただひとつだけの例外を除いて。

報酬によって依頼を遂行し、何者にも組しない傭兵、彼らは"レイブン"と呼ばれていた。

### RIVAL ライバル機の存在!

作戦遂行中にたびたび姿を現わす、謎の機体。たんにプレーヤーと相反する側の企業に雇われた傭兵なのか、それとも意志をもって挑戦を挑んでいるのか。ゲームの進行によって明らかになっていくはずだ。



## ② 目的はただひとつ、私兵組織内(レイブンズ=ネスト)でのランクアップ

プレーヤーの目的は、ネスト最強、ナンバーワンの傭兵として認めてもらうこと。手段は請け負ったミッションを確実にこなす。それのみだ。また、プレーヤーは傭兵という立場上、依頼内容からさまざまな企業の裏事情やその企みを知る立場にある。受諾する作戦によりシナリオが分岐する可能性もありえる。

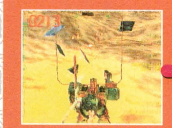



⬆作戦終了後には、報酬と損害の収支結果が表示される。弾薬代や機体の修理費を請求されるため、作戦によっては損することも。金勘定も傭兵の仕事。

### システムは単純明快!



**[依頼]** いくつかの依頼のなかから契約するミッションを自分で選択する。



**[戦闘]** 契約後作戦領域に放り込まれる。機体を操り作戦を実行。




**[装備]** 報酬によりパーツを購入。ガレージでA.C.を強化する。

### オープニングミッション レイブンズ=ネストへの登録



ゲーム開始直後に行なわれる、レイブンズ=ネストへの登録試験。相手は複数の大型機体だ。これに勝てないようだと傭兵以前にゲーム終了。シナリオに進むことすらできない。

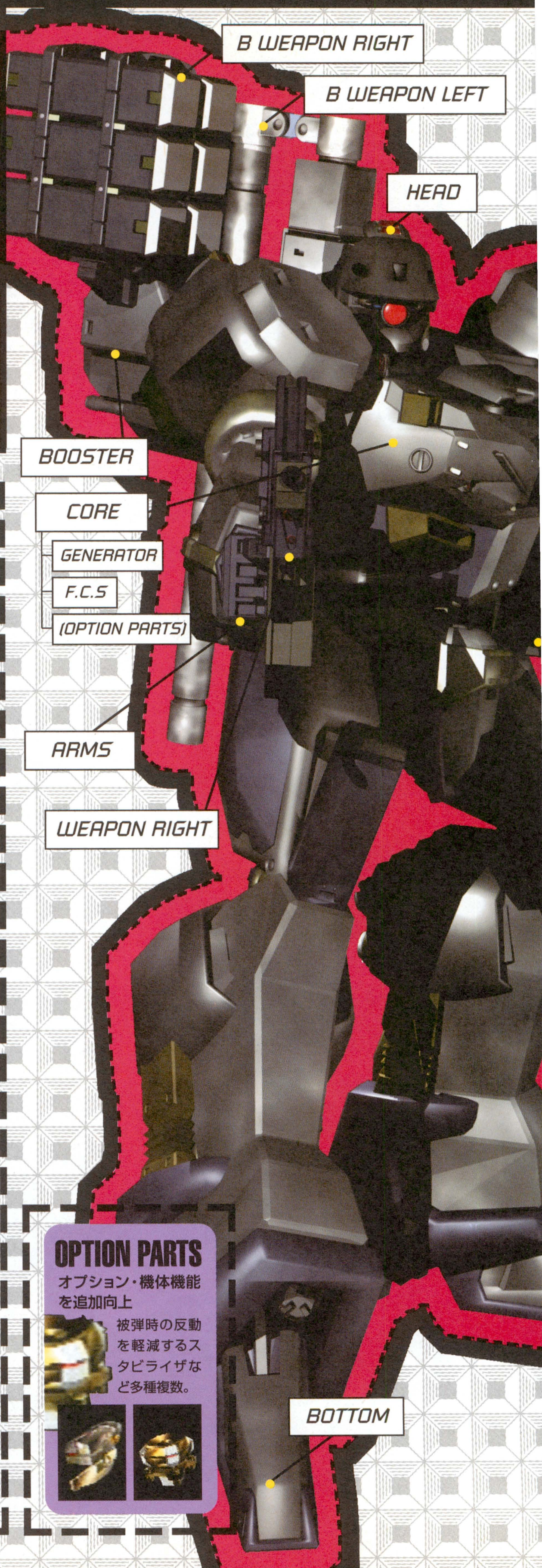



➡まったく逃げ場のない空間で戦わされる。キツイよ。

CHECK 2 A.C.の機体構造を図解で確認してみる!

# A.C.大図解

自分好みのマシンを作り上げていくのも『アーマード・コア』の醍醐味のひとつ。機体構造は11(+1オプション)の部分に分かれており、驚くほど多様なパーツが用意されている。まだ仮のものではあるが、自由度に富んだその設計をイメージとして紹介しよう。




B O D Y P A R T S G R O U P

## HEAD



頭部パーツ・主にレーダーなど索敵能力に関係

マップ、レーダー表示などの機能を収納。変更で表示範囲が広域、詳細化したりする。



HEAD UNIT
**HD-01-SRVT**
1番メジャーなヘッド。体験版に入ってマス。

HEAD UNIT
**HD-2002**
能力上昇版。体験版のは仮性能で同じですが。

## CORE



胴体パーツ・A.C.の基本構造体。

A.C.の核となる部分。内部にも別パーツを装備する。コアは全部で3種類。



CORE UNIT
**XCA-00**
防御力・耐久力共に平均的。使いやすい。

CORE UNIT
**XCL-01**
軽量タイプ。機体に高機動能力が必要なら。

CORE-UNIT
**XCH-01**
高い耐久力を持つがいささか重いコア。

## ARMS



腕部パーツ・武器を持つ、または武器自体

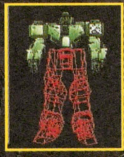
人間のように手や指を持つタイプと腕そのものが兵器というタイプがある。後者は総じて強力だ。



ARM UNIT
**ARM UNIT**
ベーシックな人間タイプのアーム。普通!

GATRING
**AW-GT2000**
腕部自体がガトリングガン。見た目も凶悪。

## BOTTOM



脚部パーツ・移動タイプ、性能を決定

2足歩行、キャタピラ、ホバーなど。選択時はペイロード(※)に注目。妙なのを買うと兵器が積めんぞ。



HUMANKIND TYPE
**LN-1001-PX-0**
ちょいとスリムな脚。初代ガンダムの雰囲気。

FOUR LEGS
**LF-205-SF**
4足タイプ。バーニアなしで気楽に高速移動可。

## OPTION PARTS

オプション・機体機能を追加向上

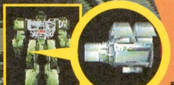
被弾時の反動を軽減するスタビライザなど多種複数。



※ペイロード=最大積載量

## C O R E I N N E R P A R T S G R O U P

### GENERATOR



**動力機関・エネルギーチャージの能力**

コアパーツ内部に装備する一種のエンジン。ブースターやエネルギー系兵器にパワーを供給する。



**GPS-VVA**
おそらく最初に手に入るジェネレーター。能力もそれなり。

### F.C.S.



**火器管制システム・ロックオンスピードなど**

A.C.の頭脳部。高級なものは複数同時にロックオンも可。現段階でで6、7種類用意されている。



**COMPUTER-01**
体験版で使用可の超高性能CPU。でも仮なので製品版は?

### BOOSTER



**推進パーツ・ダッシュやジャンプ機能**

高速移動を可能にするブースター。ただしジェネレーターの性能が低いと本来の機能を発揮不能。



**B-P-320**
一種のロケットだ。燃費効率をとるか大推力をとるか。

WEAPON LEFT

## W E A P O N P A R T S G R O U P

### WEAPON LEFT



**左腕装備の武器・左腕は近接攻撃専用のレーザーブレードのみ装備可能。**

近接戦闘用の剣。強烈な破壊力を持ち弾数制限もない。ただし使うには敵に近寄るしかなく、その間しこたま被弾する可能性も。相手を選ばないと特攻兵器。







BLADE
**LS-2001**
体験版でも使える軽量タイプ。イカス威力。

### WEAPON RIGHT



**右腕装備の武器・メインウェポンとなるライフルなどの中距離攻撃兵器。**

種類が豊富。プレーヤーとしてはひたすら強力な兵器を求めたいところだけど、実はペイロードの問題があって話はそんなに楽じゃない。威力のある兵器はたいがい重く、ほかの装備を削らないと持てないなんてことは当たり前。また射程の短い兵器は敵をロックしてくれる範囲が広く狙いやすいが、射程が長い兵器は範囲が狭くて敵を狙いにくいてなコトも。憎らしい設定なのだ。



RIFLE
**WG-RF35**
恐らく最初から入手可能なライフル。連射できない。



MACHIN GUN
**WG-MGA1**
連射性能が高く使い勝手が良い。広範囲で敵をロック。



SNIPER RIFLE
**WG-RF/P**
遠距離攻撃の可能なライフル。発射間隔が長い。



BAZOOKA
**WG-B2180**
バズーカ。移動目標を狙い撃ちするのは不向き。



HAND GUN
**WG-HG512**
ハンドガン。散弾を放つ。射程が短いのが弱点。



MACHINE GUN
**WG-MG500**
長射程のマシンガン。少し重いが装弾数が多い。



### B WEAPON LEFT



**左肩に装備する兵器。これら兵器は左右関係なく装着可能。主に遠距離攻撃兵器。**

肩に装備する兵器はおもに敵を自動追尾するミサイルのような兵器と、1発の破壊力が凄まじい砲がある。たとえばグレネードは爆風だけでもダメージを食らう。まさに一撃必殺だ。



SMALL MISSILE
**WM-S40/1**
オーソドックスな単発発射の小型ミサイル。

SMALL MISSILE
**WM-S40/2**
2発まで連続発射できる。改良版ミサイル。

SMALL MISSILE
**WM-S60/6**
6発まで連続発射可能。ただし命中率は低い。

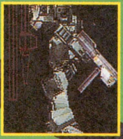
MISSILE
**WM-MVG404**
長射程のミサイル。1発の威力が大きい。

SMALL ROCKET
**WR-S40**
ロケットランチャー。固定式の敵に有効。



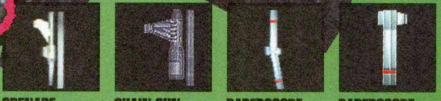
↑例外として、左右両肩に載せる一体型の兵器がある。

### B WEAPON RIGHT



**右肩に装備できる兵器・B WEAPON LEFTと同等で装備できる兵器は変わらない。**

兵器のほかにも肩には追加レーダーを装備することができる。マップ全域の敵位置を把握したり、敵本体とミサイルを個別に表示する機能がある。



GRENADE
**WC-GN230**
グレネード。発射時は反動で移動が不可。

CHAIN GUN
**WC-CN35**
チェインガン。怒涛の高連射。イタイイタイ。

RADERSCOPE
**RZ-A0**
一見盾にも見えるが、実は大出力レーダー。

RADERSCOPE
**RXA-01WE**
左に同じく。体験版で使用可能だがダミー。



※このページのパーツについての紹介は開発状況60パーセントのROMに基づきました。名称や機能はあくまで仮のものです。変更される可能性が十分にあります。

CHECK 3 遊んでみれば一目瞭然。実際にゲームを体験してみよう!

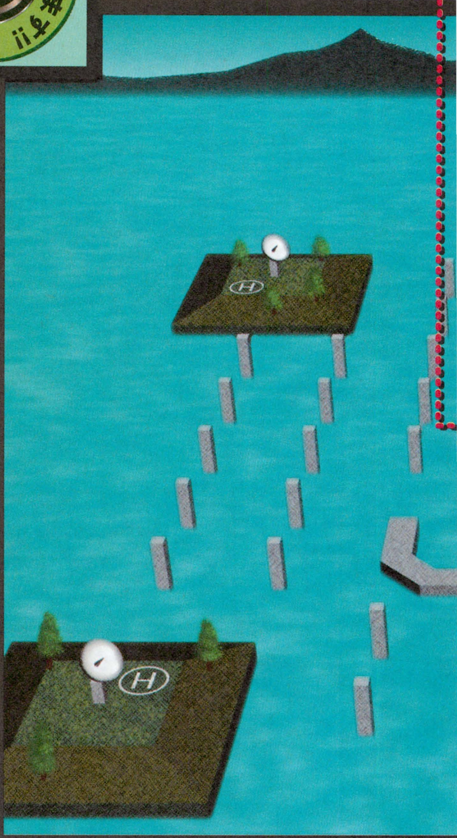
# 体験版MISSIONに挑戦!!!!

## [目的] 無人砲台を完全撃破せよ!!

目標はクローム社の砲台施設。4門の砲台と7機の迎撃機により構成され、侮りがたい火力をもつ。実力行使による砲台の完全制圧を依頼したい!

CD-ROMに入ってます!! 体験版収録!!

パッドの操作説明はP.100にあるぞ!!!



## ① 依頼内容チェック!!

### 戦場と敵の姿を確認すべし!

依頼はムラクモ・ミレニアム社からのものだ。敵戦力は合計11体に及ぶが、作戦の成功条件はあくまでも"全砲台の破壊"。中央の島に4つ配置された砲台のみが目標だ。砲撃は長射程で正確。火力も大。対峙するには覚悟が必要。




⬆中央の砲台施設を迎撃機が守っている形だ。固定された強力な砲と飛び回って機銃で掃射してくるうるさい迎撃機。無傷で作戦を成功させるのは困難そうだ。

## ② 戦闘準備!!

### ガレージでA.C.のパーツを交換してみよう!

GARAGE(ガレージ)でパーツ変更をしてみよう。作戦領域は海だから、遠距離まで見渡せる。大型で破壊力のある火器が有効そうだ




⬅ASSEMBLYで変更。体験版用の仮パーツだがちゃんと変更できる。

## ③ 戦闘開始!!

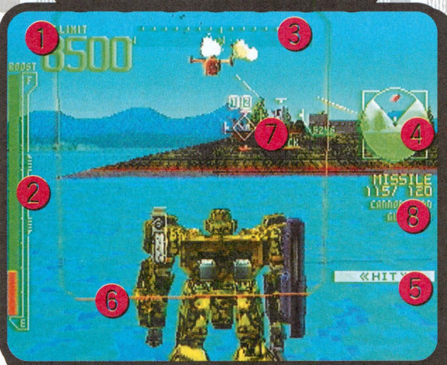
ボヤボヤしてるとすぐ死ぬぜ!

### 母船を離れれば後はひとりだ!

ミッションの契約をすると、母船に乗せられ戦闘領域に運ばれる。と、思ったらいきなり放り出されて戦場の真っ只中。降下地点は、思い切り敵砲台の射程圏内でボヤボヤしていると直撃の嵐。だが、ほんの数歩後ろに下がるだけでも射程外に逃れられるし、前に進んでも防波堤を盾にできる。迎撃機だけが相手なら、いくら被弾してもたいしたことはないぞ。




## 戦闘画面の見方




### ① 耐久力

A.C.の耐久値。コアや他パーツの総合耐久値だ。被弾により減少。"0"になるとミッション失敗。大爆発。

➡ゼロでミッション失敗

### ② エネルギーゲージ

ブースターやエネルギー系の武器を使用すると減少する。使い切るとエネルギー充電のため一定時間使用不能になる。

➡ダッシュ、ジャンプで消費

### ③ 方位計

現在のプレーヤーの向きを示す。今回のミッションでは、スタート時は真北(N)を向いているがあまり気にしなくてもいい。

➡A.C.の向きを示す

### ④ レーダー

作戦領域と敵を認識するためのレーダー。赤い光点が敵で、赤いラインが作戦領域を示す。領域を外れるとおしまい。

➡赤い光点が敵

### ⑤ メッセージエリア

警告メッセージの表示エリア。被弾したときや耐久力が低下したとき、また作戦領域を外れそうになる時にメッセージ。

➡注意一瞬怪我一生!

### ⑥ ロック可能範囲

範囲内の敵は自動的にロックオン。武器によって範囲は変わり、距離射程の長い兵器ほど範囲は狭まる。

➡兵器により変化する

### ⑦ 照準ロック

ロックオン中であることを知らせる。数字は、ロック済みの弾数を示している。

➡自動標準するぞ

### ⑧ 兵器

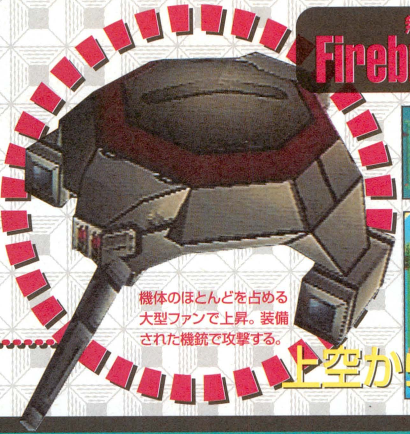
現在発射可能な武器と、装備している武器の名称と残りの弾数を表示。

➡残りの弾数に注意

### セレクトボタンで視点変更




➡視点変更も可能。スタートボタンでマップも表示される。



## 無人迎撃機 Firebrand(ファイアブランド×7)

機体のほとんどを占める大型ファンで上昇。装備された機銃で攻撃する。





⬅⬇中央の島に3機、回りの4島に各1機づつ配備されている。

上空からの猛攻!

## 無人砲台×4

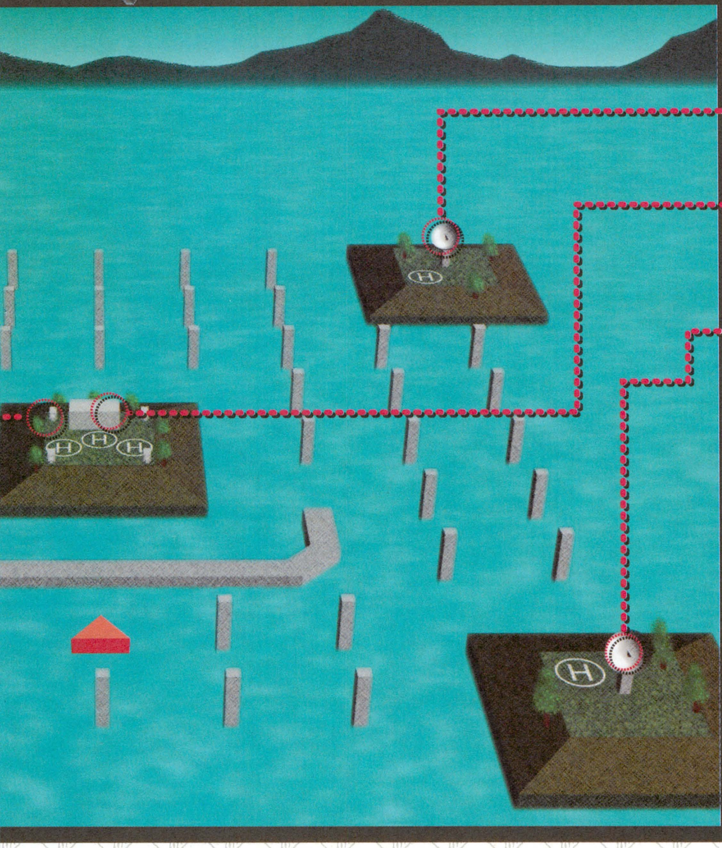


超火力!

⬆ヘタに接近すると4門まとめての一斉射撃を食らう。砲台すべてが生きているうちは、接近しないほうがいいだろう。1門づつ各個撃破していくのがセオリーだ。



各陣営で一般的に使用されている砲台。砲自体は120mmライフル砲。

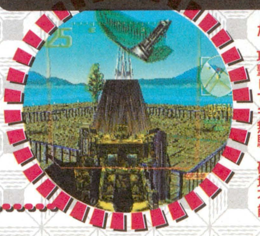


## 謎の建物



中央の島のこれまた中央に位置する建物。中身は不明。一応遮蔽物として利用できるが、超キケン。

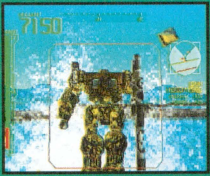
## レーダーサイト



ぐるぐる回っているが、どうやらぐるぐる回っているだけの存在だ。攻撃しても無駄。破壊不能。

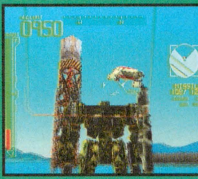
## バトル解説1 基本戦略はコレだっ!!

### STEP 1 防波堤の陰に隠れ砲台の攻撃を防げ



スタート直後正面に見えるのが防波堤。ちなみに母船はたいがい敵に撃墜される。自分で墜とすことも可能だが。

### STEP 2 視点を上げて迎撃せよ



視点を上げて(L2ボタン)迎撃機を狙ってみよう。最初はヘタに移動せず、ひたすら攻撃に専念してみるといいぞ。

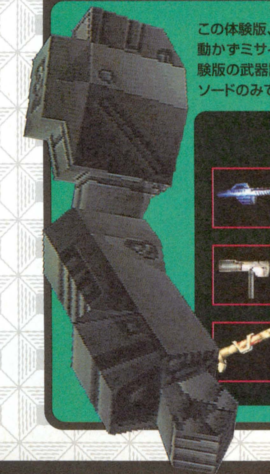
### STEP 3 バーニア命の戦闘を極めろ

砲台に攻撃を仕掛けるときは、バーニアで横移動ダッシュか、飛びつつ攻撃がもっともダメージを食わない。自由自在に使えれば一人前。



これができれば上級者

## バトル解説2 武装はOK? それで勝てるのか?



この体験版、最初はメチャ難しく感じると思う。だが、実は降下地点から一歩も動かずミサイル撃ちっぱなしだけでも結構イケルのだ(敵は弱くないのだが体験版の武器設定がやたら強いの)。でもそんなことしても全然おもしろくない。ソードのみで戦うとか勝てそうもない兵器で暴れるとか。ぜひやってみて。

### [ 体験版で使えるWEAPON LIST ]

**GUN-01**
ガンダム系ライフル。装弾数100発。

**MISSILE-00**
ダミーデータの最強ミサイル。6連射120発。

**GUN-02**
連射可能なマシンガン。装弾数も500発。

**CANNON-00**
一種のチェーンガン。高速連射可能。500発。

**LASER SWORD**
レーザーソード。近接戦用の剣。弾数なし。

**CANNON-03**
グレネードランチャー。装弾数20発とか。

### 超遠距離からCANNONで!



⬅遠くからこれだけで全滅させる。た〜まや〜。ちなみに4足タイプなら移動中でも射撃可能でヨイヨイ。

### 空中戦!?

⬇空中で下を見ながら敵を攻撃。最高に格好イイ。ぜひチャレンジしてねん。





⬆視点を少し下げた状態にしてからバーニアでジャンプ。オンオフを繰り返して滞空時間を延長ネ。

### LASER SWORDのみで破壊!



⬇ソードなら砲台も一撃破壊。すく近寄って叩き斬っちゃえ。

接近戦で完全撃破!



※体験版に入っているパーツや武器の名称やデータは、思い切り"仮"のもの、しこたまダミーなので発売される製品版とは多分まったく違います。要注意。

CHECK 4 さらにアーマードコアを知りたいヒトのための

# オールシステムガイド




## 判明したシステムを全公開!!

SYSTEM

現在判明しているアーマード・コアの全システムを完全チェック！ 超細かい部分までチマチマ紹介しちゃうぜ！

## ① A.C.の私物化。コレがすべて!!

機体の改造はすべてガレージで行なうが、今回の体験版でもパーツ変更（ASSEMBLY）と色変更（COLOR CHANGE）だけはできるようになっている。使えるパーツ数も少ない上にデータもダミーだが、雰囲気は十分に味わえると思う。ものは試し、好みの色に変えて楽しんでみて。

ちなみに体験版で選択できるメインメニューはミッションとガレージだけ。ほかのメニュー内容は右を見て予想してよん！




↑製品版では装備はペイロードとの戦いになる。これでは動かん！




↑性能を見えないトコロで向上させるオプションパーツ。ショップで入手するみたいだ。



## MAIN MENU

メインメニュー紹介




**MODE SERECT**

シナリオモードでメニューとして選択できるのは右の6つ。

**シナリオモード**

ミッションをひとつひとつクリアーしてストーリーを進行させるモード。

**対戦モード**

2P対戦。ガレージのみを利用できる。フィールドの選択も可能だ。

**GARAGE** ガレージ／A.C.のパーツを変更したり、色やテクスチャー、エンブレムの作成をする場所。要するに改造倉庫。

**SHOP** ショップ／A.C.のパーツを売買しているお店。シナリオの進行にそって売られるものが増えていく。

**MISSION** ミッション／これぞシナリオモードの本体。いくつかの依頼リストのなかから契約するミッションを選択する。

**SYSTEM** システム／セーブやロードについて扱う場所。ゲームオプションの設定とかもあるかもしれないが現在まだ不明。

**MAIL** メイル／進行中のシナリオにおいて、その時点での世界情勢のニュースを知ることができるらしい。

**RANKING** ランキング／レイブンズ＝ネストでのプレーヤーの実力をランキングで表示。1位を目ざしていただきたい。

## 各種機能の大解説

### イロイロあるよん。

判明している細かい機能を紹介。特にエンブレムエディターは凝りすぎという代物で、いずれ製品版が発売されたらテックPSで募集すること確実。デザインを考えといてね。

### 機体のカラーリング

COLOR CHANGE




↑いじくるほどに不気味にオリジナリティーをもちはじめるA.C.。私物化です。

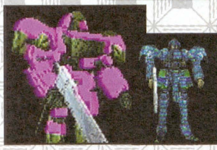
機体全体のテクスチャーを変更するものと、機体各部の色を変更するものがある。

**テクスチャー変更タイプ**



15種類以上のパターンから選択しよう。

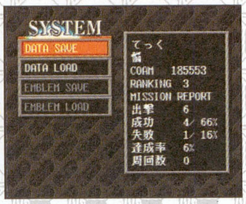
**カラーパターン変更タイプ**



機体の各部を彩色。本人のセンス次第で最悪メカ。

### セーブ&ロード関連

SYSTEM




↑右下に周回数とあるのはゲームクリアーした回数だ。

普通のデータだけでなく、エンブレムだけでもデータセーブ、ロードが可能だ。自分で作ったエンブレムを人にあげることもできちゃうワケ。

### エンブレムの変更

EMBLEM EDIT




↑こういうのはヤだな。とか言ってはいけないよん。

センスさえあれば相当いいものが作れそうなエンブレムエディター。作ったエンブレムは機体のアーム部分や兵器に貼りこまれる。

### 機体名称変更

A.C.NAME ENTRY




↑漢字がたくさん。うおおお。ビームビームビーム。

A.C.に名前をつける機能。そのまんまですが。漢字も自由に使えます。できるだけ愛着がわく名前をつけてあげよう。暴走族みたいのも可。

## ② 対戦モードでバトルが熱い!!

『アーマード・コア』は人対人の対戦もできる。3D空間内でレーダーを利用しつつ相手を追いつめていくときの感覚は、コンピューターとの戦いとはまた一味違う息詰まる瞬間。対戦のポイントはなんといっても、自分が作った機体のセーブデータを利用できるところ。もちろんカラーリングやエンブレムもそのままに登場する。愛着のある機体が負けたときの悔しさはそうとうなものだ。画面分割と通信の2種類の対戦方法があるよ。




自分で作った機体で戦えるぞ!

### [画面分割で対戦]

普通はこのような分割画面で戦うことになる。相当キビシイ感じだが、実際ちょっとキビシイ。とはいえ、画面半分のなかに、きっちりすべての情報が収まりしかもスピード感はそのままで動きが鈍ることがない。イケてるよ!



⬆とても細長い感じなので左右が不明だ。だから横から接近されると衝撃的。カナリオモシロイ。

### [通信対戦]

お金持ちだったり、友人に恵まれていたり、編集部でバイトしてたり、偶然ゴミ捨て場でPSとテレビを拾った朝とかに有効な方法、通信対戦。これは最高におもしろいのでぜひとも一度試してもらいたい。難しいかもしれんけど。



⬅やたら広いフィールドで戦うと、会うのにも苦労。



⬅運良く出会えると戦うより握手したい気分。

### フロム・ソフトウェア 広報の後藤さんに聞きました!



美しくもかぐわしい広報主任のお姉さま

『アーマード・コア』の最大の魅力はなんと言ってもマシンカスタマイズの楽しさ。形やカラーリングなど外観の設定はもちろん、コンピューターやオプションパーツなど、機能設定も細かくできてミニ4駆的楽しさも満載です。百億を超えるパターンのなかから作り上げたオリジナルマシンでの戦闘は、まさに超爽快! スピード感あふれるプレーを楽しんでください。

体験版で遊んでみてね♥

## シナリオモード MISSION ダイジェスト

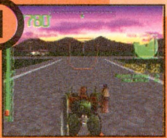
### [依頼内容]



遺伝子工学の権威、M=オカムラ博士の護衛を依頼する。博士の来訪にあたり、テロ組織から襲撃予告があった。移動には航空機を使う予定だ。その際、離陸の警護をお願いしたい。

著名な博士の乗る航空機が離陸するまでを護衛する任務だ。作戦領域はクウォート高原の飛行場。滑走路上に博士の乗る航空機がアイドリング中……。こういったミッションが全部で50程用意されている。マルチエンディングなのはもちろんだが、一度エンディングを迎えてから、その装備を継承しつつ、2周目、3周目とシナリオに挑戦することもできる。

REQUEST

① 

⬅ミッション開始直後。左前方に見えるのが博士の飛行機。

② 

⬇なんとテロ組織は空中からA.C.を降下させてきた。オドロキ!

③ 

➡敵は相当な数だ。博士が危ないぜ。

MAP

④ 

➡と、そのとき通信が入る。なに?

⑤ 

⬆敵もろとも自爆した航空機。下手すれば巻き込まれちゃう大爆発だ。

⑥ 

⬆傭兵はキビシー。オトリは勘弁だよね。




ミッション数は全部で50以上!!

### [依頼内容]



我が社の特別輸送機が航行中に墜落した。重要記録が収まっている機首部分を丸ごと破壊してもらいたい。未確認だがこれを奪取しようとムラクモの部隊が動いている。これもまた全滅させろ。

① 

➡クレーター中央に機体の残骸が見える。はやくも敵の攻撃。強いぜ!

② 

⬅母船から投下される時点で、すでに敵部隊の姿がチラリ。

REQUEST

③ 

⬅機首部分を破壊するヒマもない猛攻。キビシー。

MAP

④ 

⬆ミサイルは撃ってくるはガトリングの連射は食らうはもう大変。

⑤ 

⬅さて機首を破壊。あ、弾切れ…。こんな感じでミッションは展開していきマス。

航空機護衛

クローム社からの依頼だ。巨大クレーター"ビックヒット"の中心部分に、暗号化された重要情報を乗せた航空機が墜落した。それを狙うムラクモ社部隊をただの1機も逃さず全滅させ、機体残骸も破壊しなければならない……。きつそうだけどおもしろそうなミッション。こんな作戦がうじゃうじゃ。製品版の発売が待ち遠しいデスネ!

# 「期待特大！サガ最新作！」

# SaGa Frontier
## サガ フロンティア

Game Info!!

| サガ フロンティア | | 7月11日発売 | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | RPG | 発売・販売元 | スクウェア |
| 価格 | 6800円［税別］ | 対応、他 | メモリーカード2ブロック使用 |



**発売まで1ヵ月と少しを残すのみとなったサガシリーズ最新作『サガ フロンティア』**

**今回は（っつーかテップレでは初！）主人公のひとり"レッド"のストーリーの序盤を紹介する**

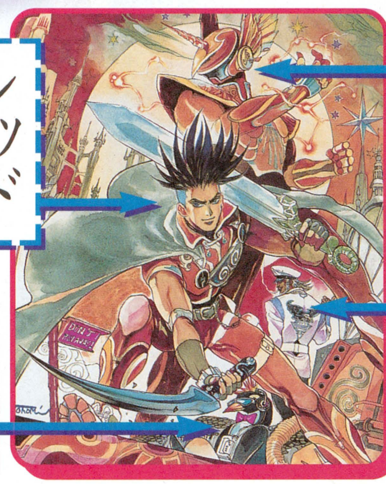
**この夏ゼッタイ話題の超大作RPG、きっちり読まないと、取り残されるぞ～**



## 主人公のひとり レッドを追う！

複数の主人公キャラのなかから自分の好きなキャラを自由に選べるというのがサガシリーズの伝統。もちろん最新作『サガ フロンティア』でもその伝統は受け継がれ、主人公となるキャラは全部で7人用意されている。

その主人公キャラのひとり、レッド。今回は彼の冒険のほんのさわりの部分を紹介する。おそらくひとクセもふたクセもある7人の主人公のなかで、彼が1番怪しいキャラかもしれない。なにしろ人間のくせに変身できちゃうのだから。



**レッド**
主人公の内のひとり。母と妹を殺し、父をさらった組織『ブラッククロス』を探している。

**アルカイザー**
レッドが変身した姿。変身ヒーローものに欠かせない要素がたっぷり盛り込まれたキャラ。

**ホーク**
レッドの親代わりでもあり、職場の先輩でもある。いい人。

**？**
なぜか一緒にいるペンギン。レッドのペットなのだろうか？

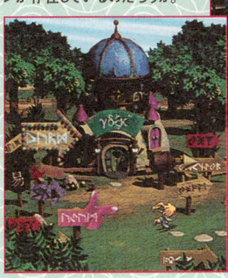
### （KEYWORD 重要）［リージョン］

『サガ フロンティア』の1番の特徴。それは冒険の舞台が町や国ではなく、"リージョン"（領域）であること。いくつも存在するリージョンには、それぞれまったく違う世界が広がっている。また、同じリージョンでも主人公によって見るもの聞くものが違ったり、入れない場所があったりする。

**ネルソン**



➡港のあるリージョン。この海の向こうには、また違ったリージョンが存在しているのだろうか。



**ドゥヴァン**

⬅占いが盛んなリージョン。ここでなにを占ってもらうことになるのか。自分のこと？ 他人のこと？ それとも技や術の情報が？



## 勝手に変身能力が……

悪の秘密組織"ブラッククロス"によって父を誘拐され、母と妹を殺されたレッド。そして彼もその手先に殺されようとしていた……。「トゥ！」どこからか謎のヒーローが参上。そしてレッドの命を救うと同時に変身能力まで与えてしまう。

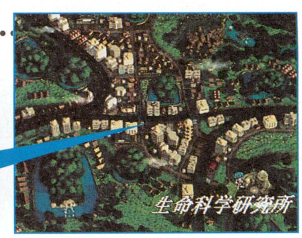


⬆一気にいろんなことが起こってボーゼンとするレッド。だがブラッククロスのしたことを忘れたわけじゃない。

### リージョン "シュライク"



レッドが生まれ育ったリージョン。見た感じ、現代っぽいリージョンのようだ。だが、もうここにレッドの家はない。



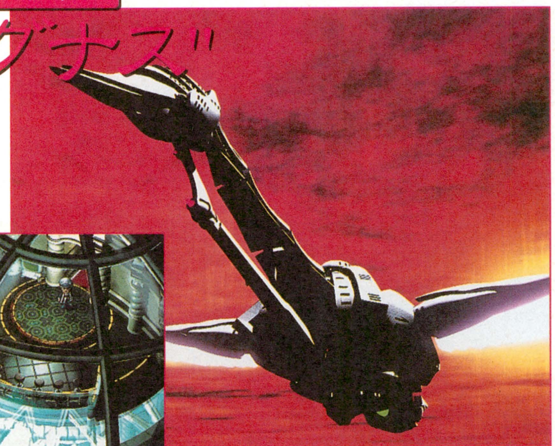


# いろんな種族の乗客と出会う

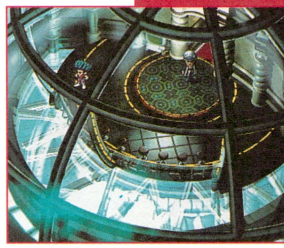
まだ少年と青年の間くらいの年齢であるレッド。父の知り合いであった"ホーク"が彼の保護者代わりとなる。ホークはリージョンとリージョンを結ぶ豪華シップ"キグナス"の機関長。レッドの冒険は、ホークのもとで見習いとして働きながら続けられるのだ。

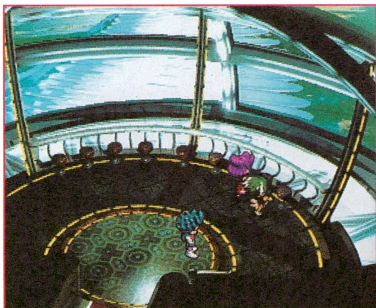
だがレッドにとってそれは都合のいいことだった。乗り込んでくる乗客やキグナスの立ち寄るさまざまなリージョンでブラッククロスの情報を仕入れ、悪事を阻止することができるからだ。

## リージョンシップ "キグナス"



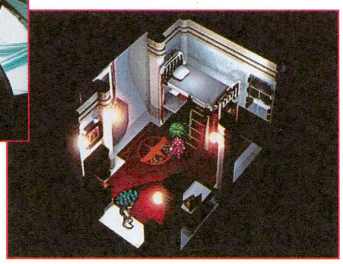
リージョン間を結ぶ豪華シップ。乗り物というよりは、ひとつのリージョンといってもいいくらい、大きく立派なものだ。





➡レッドをシップ内で働けるよう取り計らってくれたホーク。彼とレッドが働く機関室は、キグナスの心臓部ともいえる場所だ。

⬇機関室の外は豪華客船そのもの。客室も数多く用意されていて、いろんな人たちが利用しているのだ。もちろん話を聞くことができるぞ。



⬆レッド以外の主人公キャラも、プレーヤーの知らないところでそれぞれ目的を持って旅をしている。その途中途中にすれ違いや出会いがあるのだ。ちなみにブラッククロスのことを知っているのは、レッドやレッドの父など限られた人だけ。情報収集は容易じゃない!?



# 事件発生!?

こうしてブラッククロスの情報を集めていくレッド。だがそうしている間にもキグナス内でさまざまな事件が起こる。キグナスで働く者として、あるいはヒーローとしての運命か、事件解決に向けて動きだす。

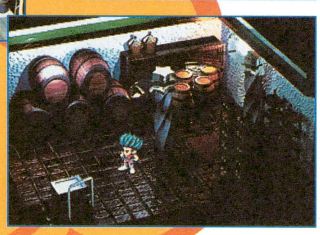
そんなある日、またまた事件が発生した。キグナス内で知り合った"ユリア"が、貨物で密輸中の武器を発見したのだ。その荷主の名前は"キャンベル貿易"。レッドはキャンベル貿易のあるリージョン"マンハッタン"に乗り込む機会をうかがう。もちろん機関室で働きながら……。



➡彼女のあせりっぷりからして大変なことがあったようだ。冒険中、キグナス内で起こる数々の事件の情報は、彼女から教えてもらうことになるのだろうか?



➡キグナス内で友だちになったユリア。ずいぶん親しげ。



➡ユリアについて行った先は貨物室。そしてそのなかに武器を発見。密輸だ!

**客船を利用した密輸だ!!**

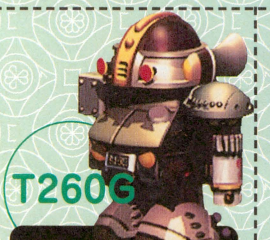
## KEYWORD 重要 [種族]

『サガフロンティア』に出てくるすべてのキャラクターは人間、妖魔、モンスター、メカの4つの種族に分類されている。それぞれ能力が異なり、とくにバトルシーンではこの種族の敵にはこの種族の攻撃が効くといったように、種族の要素が大きく影響していく。




**妖魔**
妖術の素養を持つ。敵の能力を武具に吸収できる。

**人間**
戦闘中のいろいろな行動に応じて技をひらめく。術を使うこともでき、新しい術を編み出したり"術屋"で購入して能力を成長させていく。




**メカ**
ボディー自体を改造、強化、変更してパワーアップしていく。能力拡大と、学習機能による成長もある。詳細不明。

**モンスター**
敵の能力を吸収して元の能力と組み合わせ、新しいモンスターに変身する。





# キャンベル貿易へ そこにはやり手の女社長が

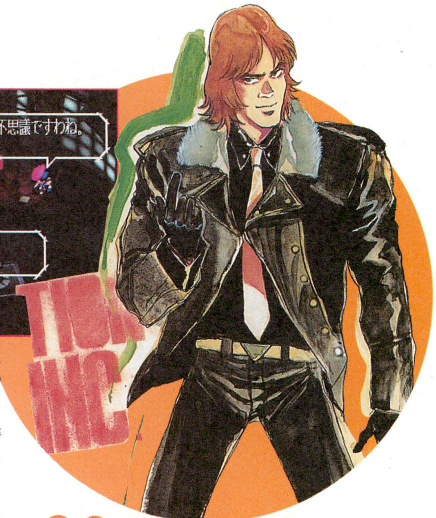
すべてに管理の行き届いた都市"マンハッタン"。レッドはキャンベル貿易本社ビルの所在を調べ直接乗り込もうとするが、当然断られてしまう。そこにパトロール組織"IRPO"の隊員というひとりの男が現われた。すでにキャンベル貿易がただの商社でないことを突き止めている彼は、職務として無理矢理社長に面会を要請。その場にレッドも同席させてくれる。はたして真相はいかに……。







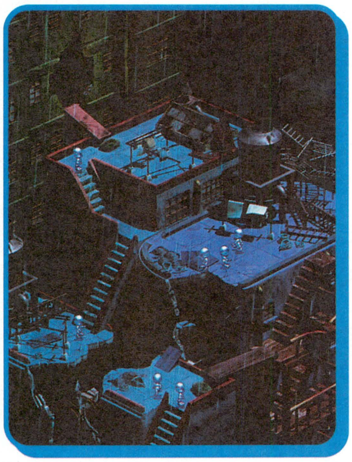
⬆すっとぼける女社長。今後の彼女がどう出るのか、気になるところだ。




➡IRPOの隊員。その警察権力がなにかと役立ちそうなキャラクターだ。



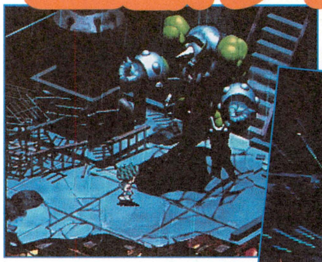
# お次は"クーロン"で 麻薬売人の追跡だ!



➡リージョン"クーロン"。かなりすさんだところで、そこら中に麻薬でラリった奴や、ケンカを売ってくる奴がいる。いまでいうスラム街。

また事件発生。今度は麻薬売人の追跡のためクーロンに降り立った。売人を追いかけクーロン中を走り回っていると、ブラッククロスの戦闘員の姿を見つける。ここにも奴等のアジトが?

## 巨獣サイクロプス登場!! バトルだ!



⬆路地を深く踏み込んだとき、巨獣サイクロプスが目の前に現われた! ムムム、突然なんてこったい。




### ヒーローとして……

レッドがアルカイザーに変身するためには条件がある。それは"正体がばれたらダメ"というもの。変身ヒーローにはお約束のこの条件。それを満たした状況はいまのところ次のふたつが考えられる。

**[状況・その1]**
ひとりで戦闘にのぞむ。アルカイザーほどの能力があれば問題ないだろう。

**[状況・その2]**
戦闘に出ている仲間キャラのヒットポイントが"0"になったとき。みんな倒れてるから変身してもバレないのだ。

## 変身!!



⬆ピンチになると"アルカイザー"に変身することができる。レッドの能力プラスヒーローだけに備わる力、特殊な能力。アルカイザーはめちゃくちゃ強い。だがひとりでの戦いは厳しく、孤独だ。

## (KEYWORD 重要) [バトル] 連携バトルがたまらなく楽しい!!

『サガ フロンティア』のバトルは簡単操作で内容は盛りだくさん。しかも敵がマップ上に見えてるから、ダッシュ機能で敵から逃げれば戦闘を避けられる。つまり、見えない敵と遭遇してバトルが始まることがないってわけ。だからゲームをサクサク進めるのも、敵と戦いまくるのも思いのままだ。




⬆5人までのチームを3つ作っておける。戦闘のたびにその敵より有利なチームを選ぶことができる。

**全員の攻撃方法を決定、入力**

戦闘に出るチームを決めたら攻撃方法を入力。時間制限はないからあせらずゆっくりと。




⬆戦闘中ある条件が整うと、ひとりのキャラクターの攻撃が終わる前に次々と仲間キャラクターが敵を攻撃するという、連携バトルが発生する。もちろんひとりひとりが単発で攻撃するよりもはるかに攻撃力が高い。連携バトルには一度経験すると病みつきになる楽しさがあるぞ。

⬆連携攻撃"金剛火炎落雷"発動。表示される名前から、どの術、技がつながっていくのかがすぐわかるぞ。まずはレッドの体術"金剛神掌"!



⬇"金剛神掌"が終わらぬうちに、お次はT260Gの重火器"火炎放射"が作動。燃えてます。





⬅最後はアセルスが妖魔の具足に吸収したモンスター攻撃"落雷"を落としてキメっ。もちろん3人だけでなくふたりの連携や4人、5人と続く連携攻撃が決まることもある。

  イラストレーション/小林智美



# "ブラッククロス"のアジトは近い!?

ブラッククロスの首領のもとには、Dr.クラインの手によって作られた4体の強力な幹部モンスターが存在するらしい。この組織は、首領→Dr.クライン→幹部(四天王)→複数のモンスター→戦闘員という構成でできているようだ。






➡幹部モンスター、四天王のうちの1体"ベルヴァ"。モンスターの特殊能力と"技"の習得機能を持ち合わせている。戦闘中にもどんどん技をひらめき攻撃してくるという、おそろしい相手だ。



## KEYWORD 重要 [フリーシナリオ]

プレーヤーが自由に進む道を決めることができるフリーシナリオシステム。いままでのサガシリーズと同様『サガフロンティア』でもこのシステムが採用されている。決められたシナリオどおり進むのではなく、自分の意志によってシナリオが変化していく……自分だけの冒険が楽しめるのだ。






⬆主人公のひとり"ブルー"がルーン(魔法文字)の刻まれた巨石を訪ね、"タンザー"というリージョンにやって来た。そこに住む熱血漢"フェイオン"との1シーン。









⬆協力を快く引き受けると、フェイオンが仲間になり、ルーン探しにも加わる。心強い味方が増えたぞ!!

⬆断ってもルーンのある場所は教えてくれる。恨まれたりバトルになったりはしない。大丈夫さ。

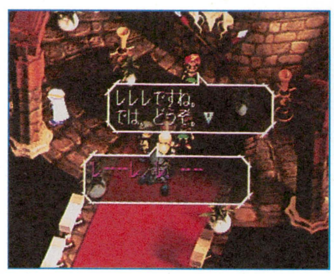


# Dr.クライン!どこだ!

ところ変わって、ここは未開遺跡の探検者を広く募集している"シンロウ"というリージョン。わずかな入場料で見つけた宝のほとんどを自分のものにできるのだ。またここでは恒例行事として仮面武闘会なるものが開催されている。はたしてシンロウにブラッククロスの手がかりはあるのか。

## 仮面武闘会に参加する? しない?



⬆参加することにしてアルカイザーに変身してきたレッド。リングネームを登録するときに思わず……。

## フリーシナリオシステムだ!

## 舞台裏に潜入!!

⬇武闘会の舞台裏に入ったレッド(というかアルカイザー)。Dr.クラインの話をしただけでいきなりバトルに突入。怪しすぎるぞ。








次号8月号でスゴイことが!!!



# ファイナルファンタジータクティクス

## 発売直前！「カンタン早わかりガイド」

前号に引き続いての、『ファイナルファンタジータクティクス』。とはいえ、2回目にしてもう発売直前。
ということで、ここは一気に総まとめしちゃうのだ。
ストーリー、キャラクター、システムを徹底紹介！

FINAL FANTASY TACTICS™
ファイナルファンタジー タクティクス

**Game Info !!**

| ファイナルファンタジー タクティクス | | 6月20日発売予定 | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | シミュレーションRPG | 発売・販売元 | スクウェア |
| 価格 | 価格未定 | メモリーカード | 1ブロック使用 |

## STORY 歴史に隠された真実を解き明かすのだ

諸国を巻き込んで戦われた大国イヴァリースとオルダリーアの50年戦争。この戦いは事実上イヴァリースの敗戦で終結し、多額の債務を抱えたイヴァリースは疲弊して、町や村には不満が充満、骸旅団などの盗賊団までが横行するようになった。

物語はこのような不穏な状況下から始まる。やがて国王オムドリアⅢ世が病没し、イヴァリースの覇権をめぐってふたりの将軍の間で起こる獅子戦争。それを終結させた無名の若者ディリータは、英雄として崇められ、その後国王として永く国を治めたといわれる。

しかし、歴史に書かれたことがすべて真実というわけではない。ある書物によれば、真の英雄はディリータではなく、その親友であり名門ベオルブ家の末弟だったラムザであるという……。

プレーヤーは、この影の英雄ラムザ・ベオルブとなって獅子戦争の真実を探り、なぜディリータが英雄となったのか、ラムザはなぜ忘れられたのか、隠された歴史に光を当てていかなくてはならない。

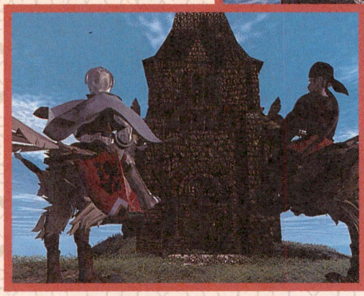
### 獅子戦争

イヴァリース王オムドリアⅢ世が病死したことで起こった、ふたりの将軍ラーグ公とゴルターナ公の間で戦われた戦争。残された王妃ルーヴェリアは、その実兄ラーグ公を幼い王の後見人にと思うが、一方病死したオムドリアⅢ世の従弟のゴルターナ公もまた、後見人として候補に挙がっていた。このふたりが、イヴァリースの覇権をめぐって争ったのだが、ラーグ公が白獅子の紋章、ゴルターナ公が黒獅子の紋章だったことから"獅子戦争"と呼ばれるようになった。

### オープニングはCG



➡古びた教会。ここにいったいなにがあるのか、誰がいるのか？物語はココから始まる。



⬅教会の前に、チョコボに乗った一団の騎士が出現。彼らの目的は？

### イヴァリース年表

- 50年戦争終結
- 骸旅団討伐
- オムドリアⅢ世死去
- 王女オヴェリア誘拐される
- ルーヴェリア王妃幽閉される
- オリナス王子、王に即位
- ラーグ公挙兵
- 獅子戦争勃発
- 北天騎士団と南天騎士団の戦い
- ゴルターナ公の居城ゼルテニア城陥落
- 獅子戦争終結
- ディリータ王即位

### 王女誘拐！




⬅修道院で暮らす王女オヴェリアを迎えに来たラムザたち護衛団の前に黒獅子の紋章をつけた一団が現われ…。




⬆王女をさらっていく黒獅子の紋章は、まさしくゴルターナ軍。そのなかには、士官学校の親友ディリータの姿があった！

### アルガスとの出会い




➡骸旅団討伐に出たラムザたちは、盗賊に襲われている騎士を見つける。




➡盗賊たちから無事助け出したアルガスは、エルムドア侯爵を護衛していたランベリー近衛騎士団の騎士見習いだった。

## CHARACTERS 深みのある人物像が『FFT』の魅力！

大河ロマンのように雄大で、骨組みの太い『FFT』。登場人物も数多く、しかもそれぞれが、さまざまな思いを持った奥行きのある人物として描かれている。シブい！　単純な正義や悪が存在せず、誰もが生きるために悩み、大切な者のために戦う。イカス！　はっきり言って、子供だましではない。大人もだまされる本当の物語なのだ。では、そのシブくて、イカしてる登場人物をざっと紹介していこう。

# 『FFT』の人物関係図

**オルドリアⅢ世**

夫婦

**ルーヴェリア王妃**

兄妹

前王亡きあと、兄のラーグ公を頼みとするが、王女誘拐の罪で幽閉されてしまう。

養女　実子



**オヴェリア王女**

カーシャ(15歳)。実子ではなく養女だったため、王子が生まれた後はラーグ公に預けられる。

家臣

**オリナス王子**

亡き王オムドリア世の三男として生まれた。2歳で王位を継ぐことに。

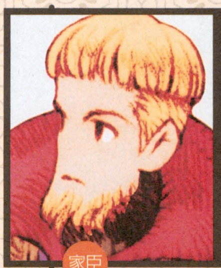


**アグリアス**

20歳。女性ながら王女オヴェリアを護衛する親衛隊隊長の任務を任されていた騎士。目前で王女を誘拐された彼女のこれからの行動は？




➡ラムザたち護衛団の前で黒獅子の紋章をつけたゴルターナ兵に誘拐される王女オヴェリア。これが獅子戦争の直接の発端となった。



**ラーグ公**

ベストラルダ・ラーグ(37歳)。ガリオンヌの領主にして、王妃の実兄。50年戦争でも将軍のひとりとして活躍した。イヴァリース国で最も強いといわれる北天騎士団は、ラーグ公の配下である。

家臣



**ダイスダーグ**

ダイスダーグ・ベオルブ。ラムザの長兄。亡き父の遺言に従い北天騎士団団長の座を弟に譲り、ラーグ公の軍師となった。

兄弟



**ザルバッグ**

ザルバッグ・ベオルブ。ラムザの次兄。北天騎士団団長にして聖騎士の称号を持つ騎士。常勝無敗の武人として知られる。




⬆兄弟とはいえ年の離れた、しかも腹違い。そこはかとなく微妙な関係が伺えるのだ。

親子



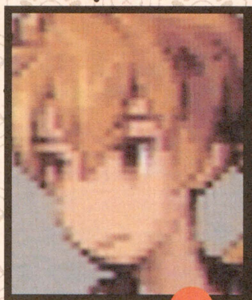
**バルバネス**

バルバネス・ベオルブ。名門ベオルブ家の当主。元北天騎士団団長。騎士として最高位の"天騎士"の称号を持つ。50年戦争末期に病に倒れた。




⬅父バルバネスとの別れ。「お前はお前の信じた道を歩むのだ」心に迷いが生じたとき、ラムザは父の言葉を思い出すのだった。

兄弟



**ラムザ**

ラムザ・ベオルブ(16歳)。できの良い兄たちとは腹違いの兄弟。兄たちと比較されることが多く劣等感が強い。王立アカデミーに通い、卒業後は北天騎士団に配属される。ディリータとは幼い頃からの親友である。

兄妹



**アルマ**

アルマ・ベオルブ(15歳)ベオルブ家の末っ子。明朗快活な性格だが、修道院で育ち最近戻ってきた。



**ディリータ**

ディリータ・ハイラル(16歳)。ベオルブ家に馬を納める家の生まれ。ラムザとは幼い頃からのつきあい。名門王立士官アカデミーに学ぶ。

親友

友人

兄妹



**ティータ**

ティータ・ハイラルディリータの妹。ラムザの妹であるアルマとは大の親友。




⬅イグーロス貴族学院に通うティータは、学校でいじめられることが多い。



**ゴルターナ公**

ダクスマルダ・ゴルターナ(56歳)。ゼルテニアの領主。50年戦争では将軍のひとりとして活躍し、北天騎士団と双璧を成す南天騎士団を従えている。



# SYSTEM FFシリーズならではの満足度200%システム!

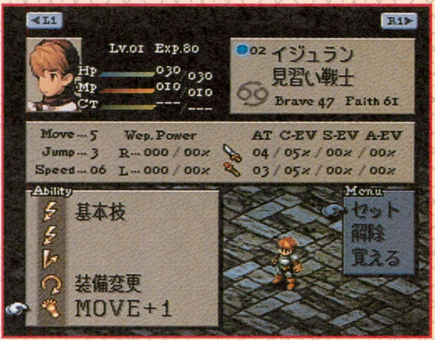
いつもシステムになにか新しい試みを盛り込んである、スクウェアのゲーム。今回も、期待どおりの特盛り状態でご登場。FFといえばジョブとアビリティ。これはもう充実のひと言。さらに街のなかでの買い物や情報収集もベンリでお楽しみたっぷりのシステムになっている。バトルも、シミュレーションファンが泣いて喜ぶ設定の細やかさ。その一方でオートバトルの親切システムなども入って、超イケてるのだ。

## ジョブとアビリティ

まずは、ジョブとアビリティ。FFといえばコレっていうぐらいのもんだけど、今回のシステムの特徴は、ジョブとアビリティがほどよく切り離されているところ。ちょうどいいバランスなのだ。

アビリティを覚えるのはジョブポイント(JP)という戦闘で貯まるポイントを使うのが基本(詳しくは右の囲み記事を見てね)。しかし1度覚えたアビリティは、ほかのジョブに転職しても覚えているし、JPも使い方が自由なので、レベル1の魔法から順番に覚えなきゃいけないなんてこともない。

いきなりサンダガを覚えてもオーケーなのだ。ジョブチェンジは自由だから、うまくアビリティが組み合わさるように転職させて育てれば、きみだけのオリジナル・キャラがゲットできるってわけ。ということで、育てる楽しみまでも含んだスグレモノのシステムだということがわかったかな。しかも今回は、新しいジョブやアビリティも続々登場してるから楽しさも倍増なのだ。




### 使えるアビリティは5つ

⬅アビリティはセットしておいて使うのだが、同時にセットできるのは5つまで。そのうちひとつは、ジョブに固有のアビリティがセットされている。

### 特殊なジョブ・アビリティも…

➡ほかのキャラがチェンジできない特定のジョブについているキャラもいる。




⬅特定のジョブには、それ専用のアビリティが数多くある。ホーリーナイトのアグリアスが放つ不動無明剣。効果範囲内の敵にダメージを与えて、しかもストップ状態にする。無情やね。



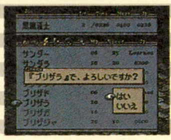
### アビリティの獲得

アビリティには、アクション、リアクション、サポート、ムーブの4種類がある。それぞれひとつずつしかセットできない(それ以外にジョブ固有のアビリティがセットされている)。また、アビリティにはレベルがないので、強力なものでも条件さえ揃えばゲットできることになる。

#### ①JP(ジョブポイント)を使って覚える

戦闘などで貯まったJPを消費してアビリティを覚える方法で、最も基本となるもの。JPは、あるジョブで戦ったときに、そのジョブのJPが手に入る。で、そのJPを消費してそのジョブのアビリティを覚えていくわけだ。たとえば黒魔道士で戦えば、黒魔道士JPが手に入り、それを使って黒魔道士のアビリティが覚えられるってわけ。高度なアビリティ(サンダガとかブリザガとか)も、必要なJP数さえ使えば覚えられる。自由に選べるのだ、うれしいね。



⬆JPさえ足りていれば、覚えるのはいつでもオーケー。

➡いきなりブリザラいきまっす。一芸で勝負だい!

#### ②クリスタルで継承




➡ぱったり倒れた戦士!みんな注目! なのだ。

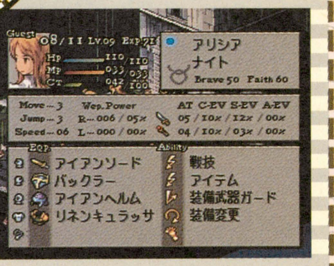
⬅で、いち早く近づいて、継承! やったね。

これが今回の目玉商品! FFといえばクリスタル。だけど、こんな風に出てくるとは意外だ!

キャラクターやモンスター(敵味方関係なく)が戦闘不能になった時にそのままほしばらく放っておくと、なんとクリスタルになる。これを拾うと、そのキャラが持っていたアビリティを継承することができるのだ! 覚えられないアビリティを持ったキャラのクリスタルなんかを拾えば、こりゃ儲けモノですぜ。た・だ・し、クリスタルになったキャラは二度と復活できないので、そこんとこ要注意だけどね。

### ステイタスも特徴があるのだ

Moveは移動範囲、Jumpは段差を越えられる範囲か、Speedはす速さ、Wep. powerは攻撃力だけど右利きと左利きがある。




➡名前の下にあるのは、勇敢さを表わすブレイブポイントと信仰心を表わすフェイスポイント。

# [行動]

『FFT』では、いわゆるフィールドマップがない。移動は、ワールドマップ上に示されたポイントを指定すると、そこに移動できるってわけだ。ポイントは、城や街、ダンジョン、敵の本拠地などさまざま。シナリオの進行とともに、ポイントは増えていく。もちろんポイントによっては、イベントが発生したり、バトルになったりする。そしてRPGのお約束、街に入れば、買い物、情報収集などやることはタップリだ。酒場での儲け話に乗れば、お金を稼いだり、財宝を手に入れたりすることもあるようだぞ。もちろん酒場は、情報収集の重要な場所。思いがけないことがわかるかも知れないから必ず寄ってみるべしなのだ。

## 移動

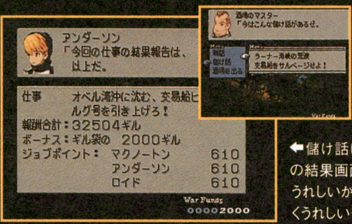



⬆ワールドマップでポイントを選べばオーケー。




➡街によっては、珍しい店があることも。

## 情報収集・アルバイト




⬅酒場では話も聞けるが、儲け話に注目。

⬅儲け話に乗った時の結果画面。お金もうれしいが、JPもすごくうれしいぞ。

## 買物

⬇ショップでは、武器や防具、アイテムを買える。





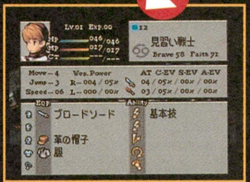


➡"最強試着"で、その店で買える最強の装備がわかる。

## 傭兵

⬇戦士斡旋所では、お金を払って見習い戦士を雇える。




➡レベル一でもいないよりマシ。ヘタな鉄砲も……だ。

# [バトル]

バトルこそは、シミュレーションRPGの華。ってわけで、『FFT』のバトルも思いきりリキが入っているのだ。

たとえば地形効果は、移動への制限条件になるだけでなく、地形によっては魔法の威力が変わったりする。さらに、高さの概念もしっかりと導入され、高いところからの飛び道具の有効範囲が格段に広くなってたりする。戦闘では、アクティブタイムバトル式のタイムゲージが各キャラに設定され、魔法はユニットにかけるか、場所にかけるかの選択もできるようだ。

グラフィック的にも、いきまくっている。FFシリーズおなじみの召喚魔法がバトルフィールド上に炸裂するさまは、圧巻のひと言！

## パーティを編成！




⬅スタート地点に配置するように、キャラをセット。

戦闘に出られるメンバーは5人まで。ジョブとセットしたアビリティをよく考えてパーティを組む必要がある。もちろん、ある程度バランス良く自軍を育てていかなくてはいけない。いつも同じメンバーで戦っていると、あとで泣きを見るぞ(たぶん)。

## モンスターがいると…!?




⬇味方の数に余裕があり、モンスターがいると、タマゴを生むことがあるのだ。




⬆親と同じものが生まれるとは限らない。突然変異があるのだ。



➡チョコボキャノン。チョコボが撃ち出せるのか？

## オートバトルもある！




⬅そのキャラクターの行動する番でなくても、オートの指定はできる。なれないうちは重宝するかも。

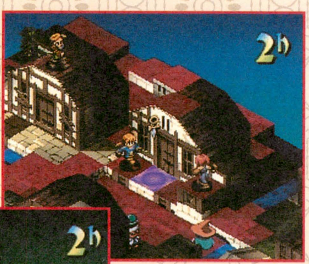



➡生命を惜しまず戦え、仲間を援護せよ、消え行く生命を救え、脱兎のごとく逃げよ、の4つが選べる。

"オートバトル"を選択すれば、味方キャラをコンピュータが動かしてくれる。ジョブ別の戦い方を学ぶのに活用できそうだね。オートバトルのメニューは4種類。いつでもマニュアルに戻すことが可能だぞ。



⬆モンスターを味方に勧誘することもできる。




⬆赤くなっているところが、攻撃可能範囲。高さを利用するのだ。




⬅チョコボ登場！　バトルフィールドで乗ることができる。当然、移動範囲が広がるんだろうが、攻撃にも参加してくれるのか？



## いまどきのアンドロイドは"PiT"の夢を見る

# がんばれ森川君2号

電源を入れて、モニターに現われるのはあなただけのPet in TV、略してPiT。電気仕掛けでなく、本物の羊にこだわった映画『ブレードランナー』も思わずほおずりしちゃいそな、表現力豊かな、AI搭載の知的生命体だ。

Game Info !!

| がんばれ森川君2号 | | 発売中 | |
| --- | --- | --- | --- |
| ジャンル | AIゲーム | 発売・販売元 | ソニー・コンピュータエンタテインメント |
| 価格 | 4800円[税別] | メモリーカード | 5ブロック使用 |

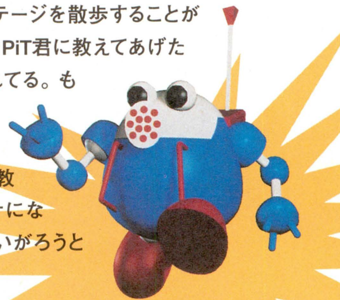





**はじめまして。かわいがってください。**

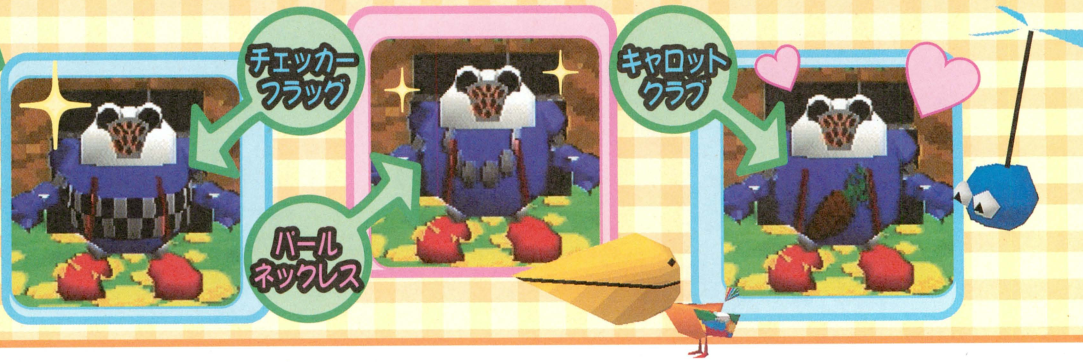
と挨拶してくれたのは、Pet in TV（TVのなかのペット）、略してPiT君。いや、性別はよくわからないのだが、とりあえずクンづけにしてみた。PiT君は人工知能が搭載された、かわいい知的生命体だ。教えられたことを学び、学んだことから自分の考えを導き出し、その考えによって行動できるという、SF漫画にでも出てきそうなヤツだ。

プレーヤーは、そんなPiT君とステージを散歩することができる。そのなかで、いろんなことをPiT君に教えてあげたりなどの、コミュニケーションもとれてる。もちろん、PiT君は自分の力だけで育っていくこともできるのだが、人間の赤ちゃん同様、周囲の愛情と教育があれば、もっと魅力的なオトナになれそう。そんなワケでPiT君をかわいがろうというのがこのソフトなのだ。



## スーパーモデル PiT君のワードローブ拝見

PiT君の外装データは、調べただけでも40種類以上にものぼる。オシャレなPiT君にいろいろ着がえてもらって、即席ファッションショーだ！



## PiT君とつきあうための基礎知識

### コミュニケーションアイコン

PiT君とコミュニケートしたいときにボタンを押すと表示されるコマンド群。逆に、PiT君側から意見を求めてくるときにも表示され、その場合は目的地指示、イエス、ノーの3種類のみ。



### 自習アイコン

普段は行動するにあたって、いちいちプレーヤーの意見を求めるPiT君だが、自習アイコンをクリックするとひとりで勝手に動き回り、自分で判断してアクションを起こす。これまでの学習の成果の確認、判断力と自立心の養成に役立つかな!?

### よしよしアイコン

うーん、かわいい、頭をなでなでしてあげたい！ と思ったらこのアイコン。どうやら、PiT君の感情をフラットな状態に近づける作用もあるようで、たとえば怒っているときになでなでしてあげると、機嫌をなおしてくれることもあるようだ。

### 食べものアイコン

1回の外出につき3個まで食べものを持ち歩くことができ、散歩中にいつでもPiT君に与えられる。PiT君のお腹がすいているときのほか、積極的に食べものを取らせるようにすると、足や腕などの力がついてくる。家に帰れば補充できる。




### AI状態アイコン

左側はPiT君の性格、中央が体調、右側は成長過程のPiT君のAIがどうなっているかのチェックに使われているらしいのだが、コンピュータレベルの話なので、プレーヤーが理解する必要はないらしい。なんかAIぽい雰囲気でいい感じだ。

### 指示アイコン

ステージ内のアイテムや出口など、PiT君を特定の場所に向かわせたいときに使うアイコン。任意の場所を指定すれば、PiT君はほかにやりたいことがあっても最優先で移動してくれる。



### クレーンアイコン

散歩の途中で帰りたくなったときや、パズル的な仕掛けが用意されたステージで手順を間違えたりして動きがとれなくなったとき、コレを使うと家まで一気に戻ったり、そのステージの入口へ連れ戻したりできる。つかまれてるPiT君がかわいい。

### PiT君の強さ

PiT君の腕と足の強さを数値で示している。腕と足は強化パーツの取りつけや、食べることで強くなっていく。力がつくと、行動範囲も広がっていく。

### PiT君の状態

左の胃袋はPiT君の空腹度を示す。全体がオレンジ色ならお腹いっぱいってことだ。満腹でもいろいろ食べさせると力がつく。右のフラスコは疲労度を示す。水色の液体がたまってきたら、疲れているってことだ。疲労回復には休息やアイテムが有効。

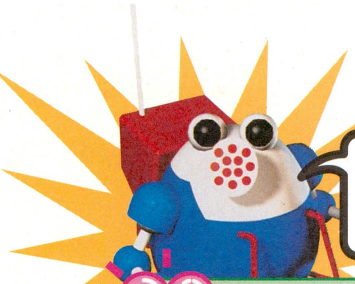
### PiT君の方針

現在、PiT君がなにを優先的にやりたいのかを示している。食べものマークだったら食べ物を、ニコちゃんマークだったら楽しいものを探したいのだ。矢印だったら次のステージへ進みたいと、家マークだったら家へ帰りたいと思っている。

### PiT君の気持ち

モニターの向こうには、Dr.Yという、PiT君のメンテナンスとかいろいろな世話をやいてくれるキャラクターがいる。Dr.Yは、つねにPiT君の素直な気持ちをモニターしていて、それを文章化してプレーヤーに教えてくれる。これでPiT君の心がわかる!





# あの〜ボボクとつきあってくれますか？



## つきあいかた1 AI CHIPを集める

「犬を飼って芸を覚えさせるんだ」みたいな目的でペットを飼う人もいるだろうが、それが最大の目的という人はごく少ないのでは。PiTを飼うということもそれと同じだ。でも、ゲームとして考えると、とまどったり退屈する人もいるだろう。そこで、PiT君とのいろんな付き合い方を教えよう。

代表的なのは、伝説の(!?)ゴールデンPiTを組み立てるべく、世界に隠された8つのAI CHIPを集めるために冒険するってヤツだ。PiT君が十分に育ってないと取れないAI CHIPもあるので、いいモチベーションになると思う。



⬆ステージで見つけたAI CHIPを持ち帰ると、格納庫でゴールデンPiTが組み立てられていく。



⬆コレがAI CHIP。なかに星の入ったニセものもあるので注意。それなりにキレイでいいが。

## ちょっと森川君いい話

右でチラッと解説したCDの話だが、PiT君はCDプレーヤーを自分のボディに内蔵していて、家から外へ出るとき、気分が変わったときなどにCDをかけかえる。そのCDの曲が、ゲームのBGMとなって、プレー中鳴り響くワケだ。

PiT君のDJとしてのセンスはなかなかよくて、そのときの自分の気分に合わせた選曲をする。だから、暗い曲調のBGMが流れだしたら要注意！　そのステージをつまらないと感じているかもしれないし、イヤな印象のアイテムがあるのかもしれないし、こっちがイヤなことを命令したのかも。原因を究明して、パッと明かるくいこう。



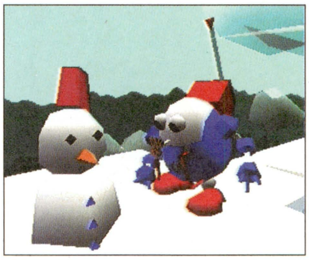
⬆CDをかけかえるPiT君。BGMは全体的に、なんかボヨヨンとしていていい感じ。

## つきあいかた2 ほかにもいろいろ集める

ステージには、AI CHIPのほかにもいろいろなアイテムがある。そのほとんどは家に持ち帰ることができるようになっているので、なんでも持ち帰るように覚え込ませてコレクションするのも楽しい。ただし、保管できるアイテムの数は決まっているので、同じものを重複して集めないなど工夫が必要。

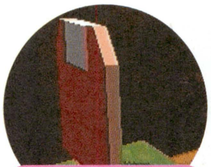
絶対に集めたいものは、外装ディスクとBGM用CD、それに強化パーツの入った宝箱だ。そのほかにも、本来なら食べるべきアイテムや、なんの役にも立たなそうだけどキレイなものなどを集めよう。

見るものすべて叩きたがるPiT君も育つので要注意。腕の力が強いとアイテムが壊れる。



⬆PiT君はいろいろなモノに興味をもつ。自分より大きなモノでもバックに入れようとするのだ。





**外装ディスク**

⬆ワードローブ参照。これを交換すると"着せ替え"ができる。



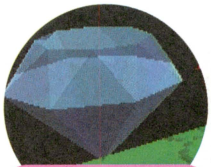
**宝箱**

⬆腕などの強化パーツが入っている。家に箱ごと持ち帰ろう。



**つぼ**

⬆つぼを脅すと、なぜかなかに入っているアイテムが出現する。



**ダイヤ**

⬆Dr.Yが「キレイですね」と感心する物体。意味はあるのか？



**イチゴ**

⬆食べものは食べてもいいけど、持ち帰るのもまたよしかな!?



**BGM用CD**

⬆BGMは集めたCDのなかからPiT君が選曲する。たくさん集めよう。



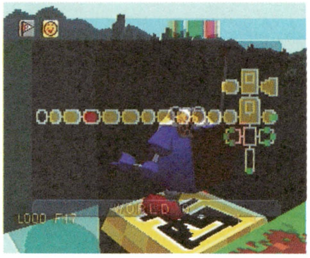
## つきあいかた3 のんびり散歩する



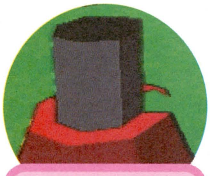
正統派はコレでいこう。特別な目的もなくステージをだらだらと散歩し、PiT君とのコミュニケートを楽しんだり、PiT君の反応になごんだり。この楽しみ方に、すでに紹介した"アイテム集め"をプラスするのが効率いいけど、気を長く持てないと、PiT君との散歩は楽しめない。ゲーム的にはオッケーでも、知的生命体とのコミュニケーションはうまくいってないってことだ。末長くPiT君とつきあっていくためにも、このスタイルに慣れよう。実際のペットでも散歩がメンドーって人もいるんだから、あまり肩ひじはらずにいこう。




⬆なにかを見つけると、それに対してなにかをしようとするPiT君。その反応を見て楽しもう。もちろん意見を求められたら対応してあげよう。

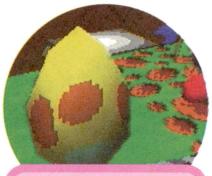



⬆セレクトボタンで、現在散歩しているワールドの全体マップと現在位置がわかるので活用。



**スイッチ**

⬆パズル的仕掛けのスイッチには正しい対処法を教えよう。



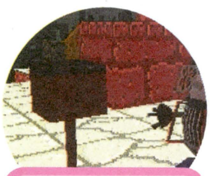
**たまご**

⬆持って帰ってかえすもよし、その場でなんかするもよし。



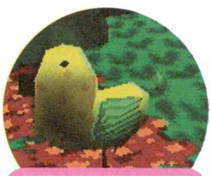
**キノコ**

⬆食べられるが色別に味が違うので注意。赤はおいしくて安心。



**灰皿**

⬆珍しいアイテムに対するPiT君の反応にはとくに注目だ。



**鳥**

⬆PiT君の性格にも影響を及ぼすので、暴力的な対応は避けたい。



**花**

⬆これも色によって香りが違う。経験を積ませれば判断も可能?

## つきあいかた4 放任主義を貫く

人間と同じように、PiT君も、なにも教えられなくてもたくましく生きていける。そんなタフな生きざまをそっと見守っていくのもいいかもしれない。また、やはり人間と同じで、いつもはベッタリ世話をやいていても、たまには自主性にまかせてやりたい。そんなときのために、自習アイコンがついているのでぜひ使おう。

それからプレーヤーは一切手出しできず、PiT君が自力でクリアーしなければならないP-ZONEというステージが用意されている。これをクリアーできれば学習量は十分。学習の目安にも活用できるだろう。



⬆ここがP-ZONE。各ワールドをクリアーしたら、対応するゾーンでPiT君の成長度を確かめよう。




⬆いままで学んだことから推測して判断をくだし、ひとりでがんばるPiT君。たくましい。

### ちょっと森川君いい話

PiT君のAIは、記憶、推理、判断、学習という面で働いているらしい。

たとえば、アイテムに対する反応だが、記憶をたどり、過去にそのアイテムから受けた印象から、近寄るべきか、近寄ってなにをするべきかを判断している。初めて見るアイテムの場合は、過去の数々の体験からどうすべきかを推理し、対処法を決めている。また、対処法に対するプレーヤーの意見や、自分の感覚によって、その行動が正しかったかを判断し、学習していく。こういったことをAIが担当しているのだ。

これは人間の赤ちゃんの成長過程と共通するものがある。目の前にある物体に対して予備知識のない赤ちゃんが、実際に触ってみることによって、怒られたりした体験や、気持ちいいといった自分の感覚を頼りに、どういうものかを学んでいくプロセスに似ている。AIというと得体が知れないが、これでPiT君をいっそう身近に感じとってもらえれば幸いだ。



⬆人工知能が搭載されたPiT君。一種の人工生命体であると言ってもいいだろう。



# あかずの間

CD-ROMに入ってます!! 体験版収録!!
体験版の遊び方は101ページ

## ハイテクビル サイコな

## 到着していきなり事件が……

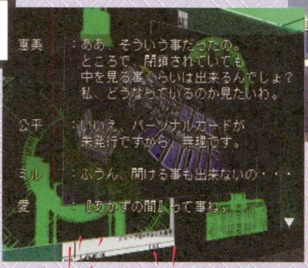
舞台は宇宙開発の一環として建設された超高層ビル"ベイサイドラビリンス"。その居住区となっている96階。ここで"閉鎖空間での人間の心理変化"を実験中、奇妙な殺人事件が起こる……。

実験のモニターとして参加しているのは10名。そのひとり、モニターの心理分析をするため実験に参加している綾川恵美を中心にストーリーは展開していく。

作家・コラムニストとして活躍中の竹内義和氏の原作、そしてムービー再生の画面上にテキストをシンクロ表示させる画期的システム……。圧倒的な臨場感で夢中にさせる、まさに"ハイパーノベル"である。

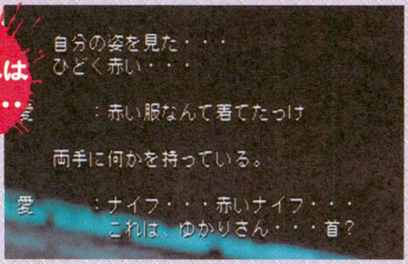



⬆ヘリでベイサイトラビリンスに現われる恵美。ここでの会話も重要になるのか?




⬅10部屋ある96階。そのうちひと部屋だけ工事が終わっていないという。イヤでもこの後の話に関係してくるとわかる。

### 右手にナイフ 左手には首……




➡実験の初日。自己紹介が終わり、各自くつろいでいるところに非常ベルの音が響く。廊下には浅香愛が呆然と立ちすくんでいた。

## 完全なる密室、犯人はこのなかに!?

96階はモニターのため完全にロックされていた。そう完全な密室だ。あんな殺し方、女性の力ではとうてい無理。そう考える恵美は真犯人を捜そうとする。

### 綾川恵美

華やかさはないが知的で、端整な顔立ちのなかなかの美人。国立病院精神科に勤めるサイコセラピストである。その職業のせいで彼氏ができないとぼやく場面も。ストーリーのキーマン的存在。

### 浅香愛

犯人?

コンサート、映画、ドラマなどで超多忙な日々を送るアイドルタレント。なのになぜかこのモニターに参加。しかも殺人犯に疑われてしまう。

殺した?

### ラグーン岡留

頼りになるのかならないのか、ふざけてばかりいる謎の老人。肩書きは超能力者となっているが、それもホントなんだかウソなんだか。

### 武藤ゆかり

大澤と愛人関係にあるトレンディー女優。プライドが高く、性格もあまりよくない。モニター初日に何者かによって殺害される。

実は親子?

### 結城ミル

元気いっぱいのAV女優。世間の常識は通じない、自由奔放な性格。でも進んで事件後の愛の面倒を見たりと、とっても優しい女の子。

### 黒沼慎太郎

ベイサイドラビリンスの中央管理システムに開発から携わっているオペレーター。コンピューターをいじるくらいしか能がない(本人談)。

恋心?

### 尾崎徹

がっしりとした体つき、Tシャツ、ジーパンの清潔感ただよう好青年。シナリオライターを職業としている。密かに恵美に恋心を抱いており、犯行現場の調査についてきたりする(でも恐がる)。

愛人

### 大澤晃彦

恵美がサインをねだるほど有名な、日本を代表する映画監督。ゆかりと愛人関係にあり、愛は実の娘。一番アヤシイ人物に思えるが……。

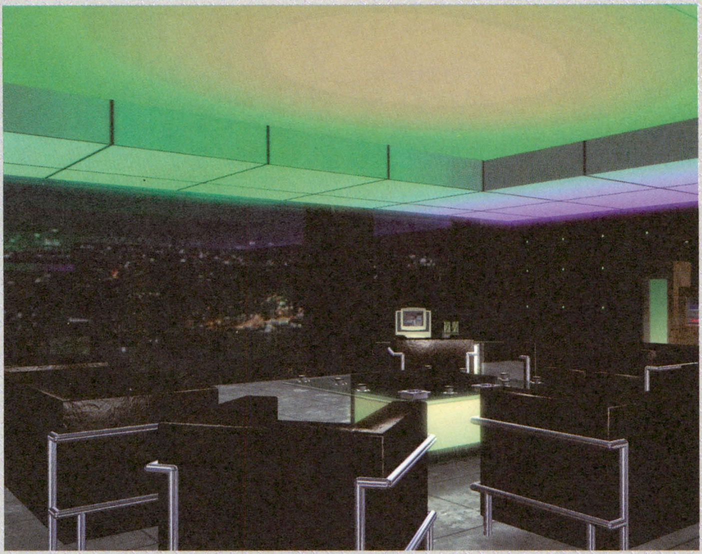
夫婦

### 加藤公平

政治家。ベイサイドラビリンス建設における汚職疑惑から逃れるためにモニターに参加。やたらとイバっている。汚れたイメージをもつ人物。

### 加藤奈美子

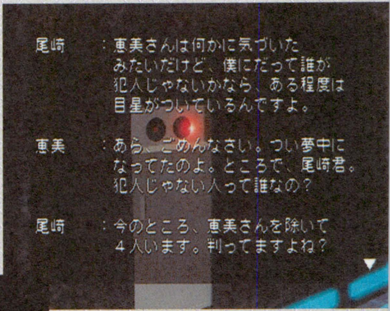
加藤公平の妻。新婚生活を迎えたばかりの新妻である。平々凡々な専業主婦。手作りのクッキーをみんなに焼いてきた。おとなしい女性。



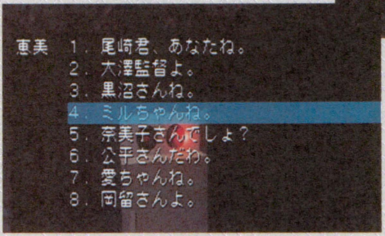
↑モニター初日の自己紹介、そしてアリバイを聞き出すときにも使われるリビング。登場人物の姿はひとつも出てこない。だがカメラアングルと演出で、それぞれがそこにいるような錯覚に陥る。

## 超シビアな選択

このゲームは選択肢があまり多くない。つまり出てくる選択肢のひとつひとつがどれも重要だということである。おそらくすべてにきちんと答えていかなければ事件解決は難しいだろう。だがその選択肢の内容が実にシビア。ウラのウラを読んだ推理が必要だ。

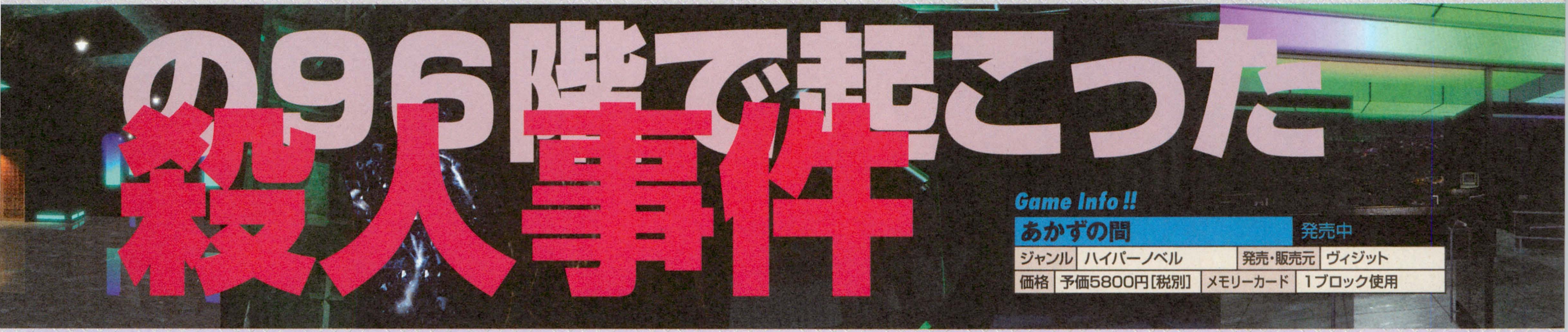



↑こっちが尾崎に質問したのに、それに答えるはめになる恵美。変なことをいうとあきれられてしまうのだ。




←え〜っ。どうしても選ばなくちゃいけないのぉ（恵美、心の声）。とりあえずここはアリバイがある人を、と。

# の96階で起こった 殺人事件

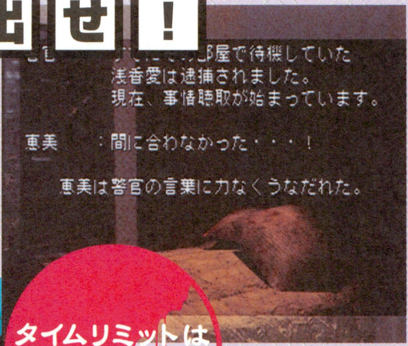


*Game Info !!*

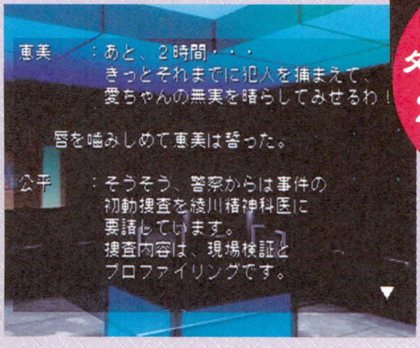
| あかずの間 | | 発売中 | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | ハイパーノベル | 発売・販売元 | ヴィジット |
| 価格 | 予価5800円［税別］ | メモリーカード | 1ブロック使用 |

## ロックが解除される前に犯人を探し出せ！

国家規模のプロジェクトのため、そう簡単には96階のロックを解除できない。恵美たちに残された時間はそれが解除されるまでの2時間だ。それまでに真犯人を見つけださなければ、間違いなく愛は捕まってしまうだろう。犯人は誰なのか? その目的は?「信じられない……」真相は!?




←無情にも2時間はあっという間に過ぎた。このあと、恵美は警官に連れられた愛の姿を見ることになる。

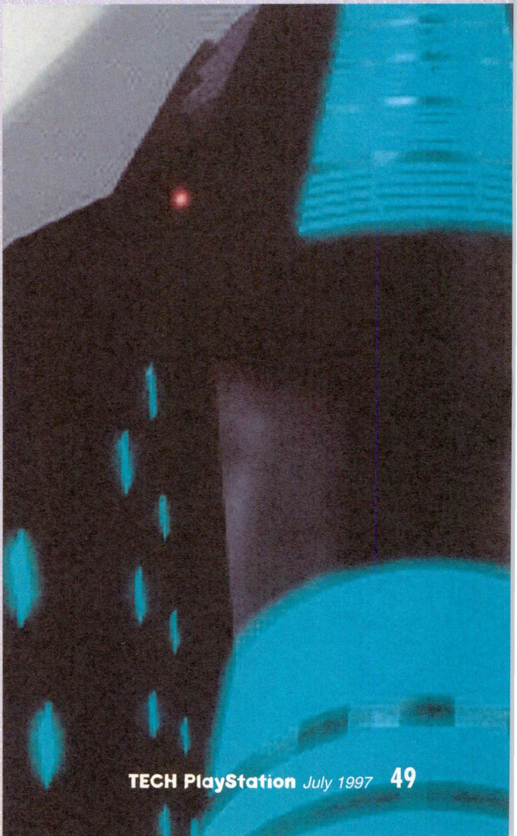



➡真犯人を見つけることを誓う恵美。事件を始めから振り返ってみると、ひとつだけつじつまの合わないことが、そして意外な事実を見つける。

**タイムリミットは2時間後**




←エンディングはひとつじゃない。何度挑戦しても楽しめるハズ。



ディープシーアドベンチャー

# DEEP SEA ADVENTURE

## 海底宮パンタラッサの謎

CD-ROMに入ってます!! 体験版収録!!

体験版の遊び方は100ページ

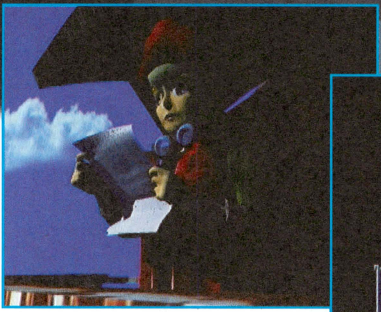
*Game Info !!*

| ディープシーアドベンチャー | 発売中 | | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | 深海アドベンチャー | 発売・販売元 | タカラ |
| 価格 | 6800円[税別] | メモリーカード | 1ブロック使用 |

## 潜水艦を操って神秘の海へとびだそう!

物語の舞台は"海洋惑星"。その名前のとおり表面の90パーセント以上が海洋で占められており、小型の潜行艇が広く民間に普及している星だ。

ある日、クリスの父アレックは研究の調査で海に潜ったまま行方不明になってしまう。どうしても父が死んだとは思えないクリスは、ずっと父が追っていた"パンタラッサの謎"を解くことを決意する。それが父の消息を知ることにつながると信じて……。



⬆父の残した手紙を読むクリス。本当に父はこの海に飲み込まれてしまったのだろうか?




⬅父の意志を継いでパンタラッサの謎を解くことを決意する。父はなにを思い調査していたのだろうか。



⬆潜水艇を操縦するクリス。さあ、パンタラッサの謎を解き明かすため深い深い海の底へ出発だ!!

## 海の男たち

主人公クリスを取り巻く海の男たち。ここでは主要な3人の海男を紹介しよう。もちろんほかにも潜水艇で海を旅する海賊船の船長や、そこで捕らわれている謎の美少女などなど……、冒険を盛り上げるキャラクターが数多く登場するぞ。



### クリス

海洋生物に詳しく、自然を愛する13歳の少年。父の影響で静かに思索する性格だが、決して暗いというわけではない。小さい頃から父と一緒に海に潜っているので探求心が強く、潜水艇の操縦はかなりうまい。



### アレック

クリスの父。学生の頃から本格的な海洋調査に参加し、若くして研究者となる。"パンタラッサの入口"調査中に行方不明になる。



### ラッセ

冷めた目で世のなかを見ていたが、クリスと知り合い子供らしさを取り戻す。性格は楽観的。技術工学系が好きで、海洋ナビゲーターの資格を持っている。



### ハンス

アレックの研究所の潜行艇技師を長く勤めている。クリスの身の回りの世話など、アレックの研究生活を影で支えてきた老人。



### 謎の美少女

ある理由により海賊に捕らわれている謎の美少女。助けを求める手紙をつめたビンを海に流すがはたして……。

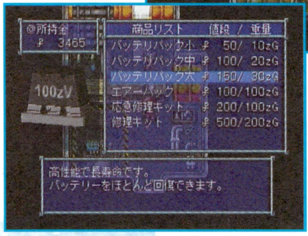
# パンタラッサの謎を解き明かせ!

## 街へ出よ! 情報集めだ

ほとんどが水に覆われている惑星だが、人々が住んでいるのはもちろん陸地。謎を解くための情報や装備品はそこでしか手に入れることはできない。準備を怠ると、途中で未知の生物に襲われたり、動力の源であるバッテリーが切れたり(即ゲームオーバーになる)と、涙をのむことになる。




➡相手によっては通常の会話のほかに、いままでに聞いたキーワードとなる単語について聞ける。




⬅栄えている街にはお店がある。潜水艇の装備品を買うお金は、海底で見つけた金貨や鉱石などを売って作るのだ。修理工場やヤミ装備品店なんてのもあるぞ。

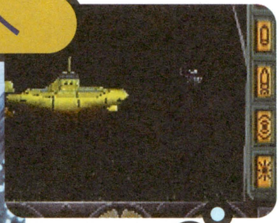
## いざ潜水艦で深海へ

潜るたびに見たことのない生物やアイテムを発見できるのが、宝探しのようで素直に楽しい。装備品の消耗を考えながら探索を進めるっていうのもスリリングでイイ感じ。



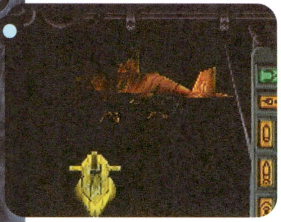
### シーマックス号

アレックがクリスの誕生日にプレゼントするため建造した小型潜行艇。クリスの潜行艇操縦技術向上を目的に完成された。ゲームの途中からは改造していくことができる。



お魚だぁ

⬅何種類もの魚やエビ(泳いでるぞ)なんかが生息している。



なんじゃコリャ!?

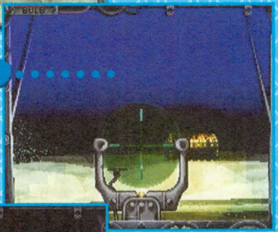
⬅ほかの潜水艇に攻撃されることもある。やられたらやり返せ!

## (ようこそ練習の海へ)

海のなかのふわふわ感があるせいか、結構難しい潜水艇の操縦。探索を楽しくするためにも練習の海には必ず寄るべし。っていうかこれはこれで結構楽しかったりする。



**●移動**
いくつもある四角い枠のなかをくぐりぬける移動練習。潜水艇はぶつけるとダメージメーターが増えていき、0になるとゲームオーバーになるのだ。



**マニピュレータ●**
海底のあらゆるところにあるとされる宝箱やレバー、スイッチを動かす練習。これが1番難しいかも!?




**●射撃**
最後は射撃の練習。上下左右に動く的を撃ちまくれるぞ。弾のスピードと距離感をつかむことが1番の課題。簡単そうでなかなか当たらない。トホホ。

## カメラ切りかえも思いのまま







⬅⬆探索や戦闘を効果的に行なうために潜水艇のカメラ切替が可能。コクピットビューのほかに真下からや真横からなど6方向、さらにその視点から上下、前後にもカメラの向きが変えられるのだ。

## ソナーに注目!!

潜水艇についているたくさんの計器類。そのなかのひとつであるソナーはアイテムや敵の位置を表示する計器である。宝箱やレバーなど操作可能なものは緑、敵などの移動物体は黄色、魚雷などの固定された攻撃物体は赤い点で表示されるというもので、おそらくゲーム中もっとも見ることになる。だがたとえば緑の点がソナーの中央にきてもそのアイテムが目の前に現われるとは限らない。どの深さにあるかは表示されないからだ。そのヒントを頼りにアイテムを探す。ま・さ・に宝探し!

緑の点を確認したらスグに飛びつけ! なにがでるかなッ。いいものが入っているといいのだけれど……。




緑の場合

お宝いただき!

逃げろーっといいたいが怖いもの見たさで近寄りたくなっちゃうよね。でも暴走した魚雷は恐ろしいぞ〜。



赤か黄色の場合

やられるぞ!

# いつもお世話になっております

# ザ・コンビニ



CD-ROMに入ってます!! 体験版収録!!

体験版の遊び方は101ページ

Game Info!!

| ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～ | | 発売中 | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | コンビニ経営シミュレーション | 発売・販売元 | ヒューマン |
| 価格 | 5800円[税別] | メモリーカード | 14ブロック使用 |

## めざせ五つ☆オーナー

毎日シャッターを閉めることなくがんばってるコンビニ。そんなつらくも楽しいコンビニの経営がシミュレートできちゃうソフトが『ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～』だ。

プレーヤーはチェーン店のオーナーとして店舗を出す際の細かな設定から、販売戦略、事業の拡大まであリとあらゆる活動を体験できる。店員の能力や町の様子が目に見えて成長していくので、やりがいもひとしおだ。

マップは初級・中級・上級の3種類。特筆すべきは初級マップで、特定の空き地に都庁を建てるというのが目的になっている。コンビニで町を発展させ、なおかつその町を首都にしてしまうというダイナミックなマップなのだ。

さあ、はりきっていってみよう!

### キーッ ライバルの店

繁盛してるのかしら? ステキな店員さんはいるかしら? はあ、気になって夜も眠れないわ……。



### がんばれ! 自分の店

ほおずりしたくなるほど、かわいい自分のお店。ライバルなんかぶっ飛ばせ! やる気マンマンね❤

## コンビニ・コレクション

### 居酒屋風



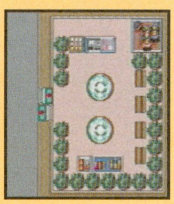
おでんをベンチで囲む。ターゲットをオヤジにしぼったコンビニ。さすがに客は来ない。だがこのまま。こんなオーナーの道楽ができるのもゲームならでは!

### 近所のコンビニ



行きつけのコンビニをシミュレート。素晴らしい。満員御礼。サスガだね～、ってあの店そんなに繁盛してんのか? と新しい発見があることうけあい。

### まるで公園



店内は植物でいっぱい。そして噴水。そしてベンチ。売ってるものはお菓子とジュースのみ。だが意外に客が多く(ほとんど子供)店の評価も高かったのだ。

## コンビニを作っちゃおう

### どこに建てようか



➡あんまりさみしい土地に建てると赤字になりますよぉ。

まずは場所決め。当然、住宅や学校などがそばにある土地は値段が高く、さみし～い土地は値段が安い! 場所が決まったらタバコ・酒・薬品類の販売をするかを決める。販売許可をもらうためにはお金がかかるぞ。さあ、どうするどうするぅ?

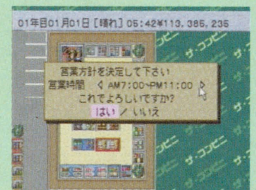
### おにぎりはココ、と



➡キャッシュディスペンサーなんてのも2種類あります。

場所が決まったら楽しい楽しいお店作り。商品の種類がたくさんあって、おまけにいろんな種類や大きさの棚が選べるのだ。店の売り上げが大きく左右されるのでここは慎重に。

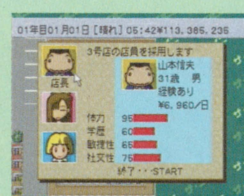
### 営業方針はどうしよう



➡無理して24時間営業にすることはないよん。

その土地の様子を考えながら営業時間を決定。お次は商品の価格率を設定。全体の価格率だけでなくジュースだけ超安く(高く)する、とか商品ごとに設定することも可能。

### 店長はこの人!



⬅一度でも採用された人は経験ありと表示される。

体力、社交性など4つのパラメータから判断して、店長および店員2名を決定する。もし変な奴を雇ってしまっても、クビにして新しく雇い直すことができるのでご安心を。

### 1号店開店



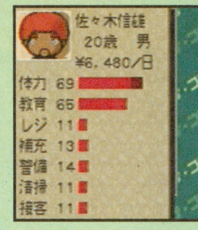
これでアナタもコンビニオーナー

# オーナー'S EYE お店を開いたら日々観察！

お店を開いたらオーナーが視察に行くと想定して、しばらく観察してみよう。ちょこまか出入りするお客さんの様子や、店員のデータを見てるだけで十分楽しめるのだ。

また、とくに始めのほうは店員のパラメータが低く、商品の補充がおろそかになっている場合がある。この場合、なんとオーナー自ら補充することが可能だ。でもここで注意。甘やかしてばかりいると店員の能力がなかなか上がらなくなってしまい、かといってそのままにしておくと店の評価が下がってしまうのだ。こういうきわどい選択がいくつも出てくるのがこのゲームのおもしろいところ。だけど、とっさに判断するのはつらいよねぇ。

## ちゃんと働いてるかな？







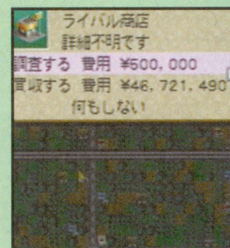
店員の働きぶりをキビシ〜くチェックするのもオーナーの大事な仕事。働かない奴ぁ、即クビにすべ〜し！ だけどちょっと待って。過酷な労働条件下で疲れているのでは？ そういう場合は営業時間を短くしてあげることも必要。たった3人で働いているんだもんね。もちろん営業時間を何時から何時までにするかが重要ポイント。

## なにを買いに来たのかな？




お客さんをクリックするとその人物のデータが表示される。これを見ることでその店の客層や、売れ筋商品がわかるのだ。そのデータによって商品の棚を大きくしたり、位置を変えたりなど、オーナーとしてやるべきことができる、というわけ。さぁ、次の人はなにを買いに来たのかな。

## ライバル店はどうしてる？




自分の店のことで精一杯！ されど気になるライバル店。ってなわけで、50万円出せばライバル店の詳しいデータを入手できる。ここには自分の店にとって参考になることと、ライバル店をつぶすための手がかりがきっとあるはず。グフフゥ、やったるで〜。気に入れば買収することもできるのだ。

# コンビニオーナーの悩み相談室

評判の良いコンビニを増やそうと日夜努力するオーナーたち。町の発展にともなってコンビニ経営の悩みは減ることがありません……。

そ〜んなオーナーさんたちに朗報。これを読めばあなたの悩みもキッカリ、ピッカリ解消！ 一緒に五つ星オーナーをめざすっちゃ。



## 万引きが減らなくて……

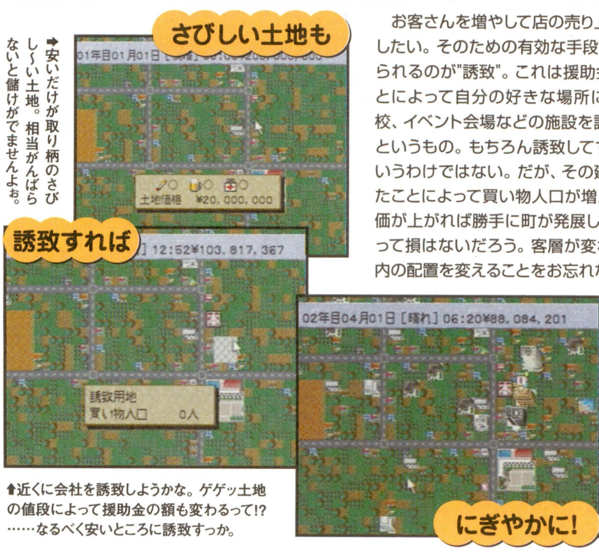
店員のパラメーターが低く、店内に目が行き渡らないうちはどうしても増えてしまう万引き。原因は店の評価のひとつ"警備"の数値が低いため。この数値を上げるには警察を店のそばに誘致しよう。設置されれば店の評価も上がり、きれいさっぱり万引きがなくなる。




⬅始めのうちは仕方ないの？ 毎月毎月こんなにやられてちゃあ、たまんないよね。



## お客さんがもっと増えたらなぁ




➡安いだけが取り柄のさびし〜い土地。相当がんばらないと儲けがでませんよぉ。

⬆近くに会社を誘致しようかな。ゲゲッ土地の値段によって援助金の額も変わるって!? ……なるべく安いところに誘致すっか。

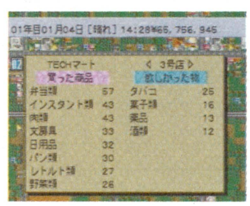
⬅やっと会社が建ったよぉ。サラリーマンやOLサンのためにおにぎりやパンの棚をうんと大きいのにしなくっちゃ。

お客さんを増やして店の売り上げを伸ばしたい。そのための有効な手段としてあげられるのが"誘致"。これは援助金を払うことによって自分の好きな場所に会社や学校、イベント会場などの施設を誘致できるというもの。もちろん誘致してすぐ建つというわけではない。だが、その建物が建ったことによって買い物人口が増え、店の評価が上がれば勝手に町が発展していく。やって損はないだろう。客層が変わったら店内の配置を変えることをお忘れなく。



## アンケートの結果はどう見ればいいの？

アンケートの結果によってその店の売れ筋商品はなにか、お客さんがほしがっている商品はなにかが一目瞭然でわかる。店に置いている商品が"欲しかった物"にあげられている場合は、その商品がわかりにくい位置に置いてあるということ。配置を考える必要ありだ。




⬅お金はかかるけどお客さんが欲するのなら……タバコの販売許可を申請しますかぁ。



## 車のクラクションがうるさい！

ゲームを進めていくと車のクラクションが聞こえることがある。これは車で来たお客さんの"止めるところがなーい"というサイン。すぐにチェックしよう。すでに駐車場がある場合も満車で店に入れないということなので、増やすなり大きくするなりの対処が必要だ。




⬅大事なお客さんをみすみす逃すわけにはいかない。速攻、駐車場を配置しなくては。



コナミが贈る痛快アクション！

# ポイッターズポイント™



*Game Info !!*

| ポイッターズポイント | | 6月12日発売 | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | アクション | 発売・販売元 | コナミ |
| 価格 | 予価4800円[税別] | メモリーカード | 1ブロック使用 |
| 対応、他 | マルチタップ対応 | | |

## ものをぶつけて倒す、爽快感がたまらない




←落ちているアイテムで重いものは、キャラクターによっては持ち上げるまでに時間がかかる。そのスキを狙われると危険だぞ。まわりをよく見て持ち上げよう。

落ちているアイテムを拾って、相手にぶつけてブッ倒す痛快アクション『ポイッターズ ポイント』。シンプルな操作だから老若男女を問わず、誰でもプレーできるぞ。

ゲームはポイント制を採用。敵にアイテムを直撃させたり、ラウンドを生き残ることによりポイント獲得。このポイントの合計で優勝を争う。

ゲームモードは1試合だけをプレーする"エキシビジョン"と"ポイポイカップ"のふたつが用意されている。"ポイポイカップ"ではライバルたちと競い合い、賞金を稼げば、よりパワフルな必殺投げを可能にする"サイコグローブ"を購入できるぞ。必殺投げをタイミングよく利用して、ライバルたちをブッ飛ばせ！

### ポイント制で競い合う

**1 DIRECT HIT POINTS**
➡ものを直撃させた回数により決定

**2 LUCKY POINTS**
➡ラウンド中獲った"金ハート"の個数×2

**3 ROUND POINTS**
➡残った体力とリタイヤした順番により決定




←少しでも多くのポイントを取り、優勝に近づけ！

ラウンド終了時に、左にある3項目でポイントがつけられる。逃げ回って体力を温存するのも、ひとつの手なのだ。

### Stages

ステージは練習用を含めば、合計7つ用意されている。ステージにより恐竜やロボットなどの、お邪魔キャラクターが出現するぞ。




⬆お邪魔キャラクターもなく、初心者には最適な平原ステージ。




⬆強風が吹き、思うように歩けない。発生する竜巻に巻き込まれるな。




⬆ふたりのモアイが登場。彼らの吐き出す爆弾は超強力なのだ。




⬆ツルツル滑る地面で、移動が困難。なんでもツツくペンギンも怖い存在。




⬆ときどき画面が真っ暗になり、なにも見えなくなる恐怖のステージ。




⬆中央のロボットは、硬化ビームや爆弾で邪魔をしてくる。かがんでかわせ。

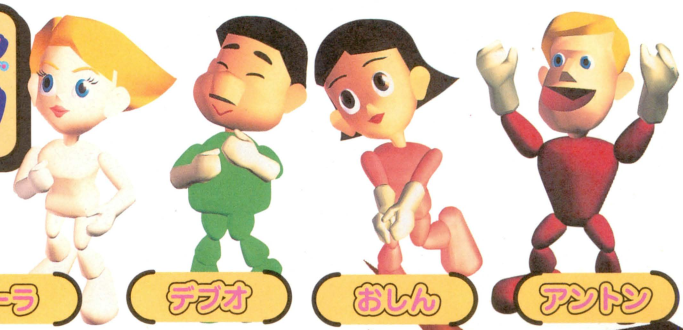
## ステージの特徴を活かせ!!



# レディースェ～ンドジェントルメ～ン ポイッターチャンピオンを目ざすのだ～

登場するポイッターたちは、"サイコグローブ"を操れる数少ない超能力者たちだ。それぞれ足の速さやサイコエネルギーの量が違うので、プレーヤーの好みで選べるぞ。

←司会・ジャッキー佐藤







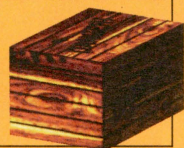
## この8人のほかにも強豪ポイッター登場

## 知って得するアイテムたち

ポイポイカップで勝つためには、重要なアイテムをいかに"ひとり占め"するかがポイントになる。アイテムは"木箱"を破壊すれば、以下の6つのなかからランダムで複数が出現する。危ないところには行かず体力を温存、"漁夫の利"作戦で優勝……なんてことも可能なのだ。

**木箱**

投げて壊せば アイテム出現



**ハート**



⬆体力を回復する赤いハート。ライフが危なくなる前に取るのがベター。

**金ハート**



⬆ラウンド終了時、ラッキーポイントとして加算される。重要度は大。

**ブラックボール**



⬆大爆発を起こすブラックボール。爆風にやられると、吹き飛んでしまう。

**ブルーボール**



⬆取ってしまうと、一定時間フラフラ状態になり、なにもできないぞ。

**レッドボール**



⬆一定時間歩くスピードを速くできる。す速い動きで敵を翻ろうできる。

**フラッシュボール**

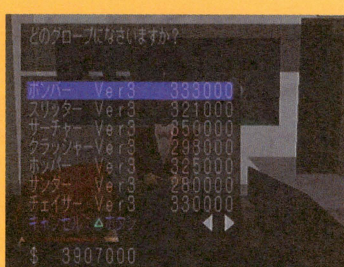


⬆サイコパワーを回復できる。ゲージを復活させ、必殺投げで応酬せよ。

## サイコグローブ

### グローブは80種類と豊富だ

いろいろな必殺投げを可能にする"サイコグローブ"。ショップで購入できるものから、ポイポイカップで貯めたお金で購入するものまで豊富。パワフルなグローブほど多くのサイコエネルギーを必要とするので、必ずしも強力なグローブがいいというわけではないぞ。







⬆投げると空中で爆発。8方向に火の粉を撒き散らしてダメージを与える。広範囲に攻撃できて便利。




⬆投げた方向へ一直線に飛んでいく必殺投げだ。スピードが速いので、避けられにくいのがメリット。




⬆投げた方向にいるライバル目がけて飛んでいく"チェイサー"。攻撃スピードがあまり速くないのが難点。

## 『ポイポイ』開発者に聞く!!



『ポイポイ』の開発に携わったコナミのおふたり、三浦さん（以下三）と宇賀神さん（以下宇）にお話を聞いてみたぞ。

### Q1 パーティーゲームとして、多人数でプレーすると非常にアツくなれる『ポイポイ』。開発者としての最大のウリは？

三：プレーしている人たちだけではなく、後ろで見ている人も楽しめるところです。

宇：そうですね。「みんなとやりたくなるようなゲームにしよう」ということを心がけて創っていたんですけど、そういう雰囲気がうまく出せたんじゃないかと思います。

### Q2 おすすめの"サイコグローブ"はなんですか？

三：なんといっても"エスケイパー"。改造しないと手に入らないけど……。これを使いこなせれば、一流ポイッターでしょう。

宇：個人的に"アースシェイカー"が好きです。一定時間ステージを振動させる技なんですが、よつんばいであわてているキャラクターを、ガンガン攻撃するのは快感……。

三：……性格思いっきり出てますよ（笑）

### Q3 勝てない人のために、秘伝テクニックを伝授してください。

宇：対CPU戦の場合は、まず距離をとることが大切。基本は持ち上げるときは必ず、"まわりこむ"。敵に背中を向けて、物をとるとすぐに捕まってしまい、とってもデンジャラスです。

三：多人数プレーの場合、ゲームが始まったらなるべく目立たないこと。金ハートが出たら、すかさずゲットしに走る。そして、当たり前ですが、不用意な行動をとったプレーヤーには確実に攻撃、という感じ。でも気づかれたら、袋叩きにあう可能性大なので、覚悟も必要ですね。

### Q4 『ポイポイ』中毒予定の読者へ、ひとことお願いします。

三：岩や爆弾、本物はなげちゃだめです。

宇：そうそう、人もね……。

三＆宇：プログラマーひとり、デザイナーひとり、という人員でつくったんです。ぜひぜひやってみてください。感想待ってます。チャオ。

**さあ、みんなも挑戦だ！**

## AI搭載の歩行戦闘兵器WAW、降臨

# FRONT MISSION ALTERNATIVE

## フロントミッション オルタナティブ

Game Info !!

| フロントミッション オルタナティブ | 今夏発売予定 | | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | リアルタイムシミュレーションRPG | 発売・販売元 | スクウェア |
| 価格 | 価格未定 | メモリーカード | 容量未定 |

## 超シブめのシリーズ最新作は、ますますリアルになって登場！

ヘビーなストーリー設定と、リアルな近未来兵器、ハードな戦闘ロボットの数々でファンをうならせた『フロントミッション』シリーズがまたまたやってくる。今回は、シリーズ第1弾の約50年前という設定。武器や戦闘用ロボットもさらにリアリティーを追求したモノに仕上がっている。戦車、戦闘ヘリ、機動歩兵などの近代兵器が死闘を繰り広げる戦場に初めて投入される歩行兵器WAW（ヴァーゲン）。その荒ぶる神のごとき破壊力を、じっくりと堪能していただきたい。

今回のオルタナティヴの最大の特徴は、1作目のようなタクティカルコンバットを排し、戦術シミュレーションにも似た新システムを採用したところにある。プレーヤーができるのは、3つの小隊・9機のWAWに行動の指示を与えることだけ。あとはAIで行動するWAWが、各機判断しながら行動していく。プレーヤーは、彼らに的確な指示を与え、ミッションを遂行させる司令官の役割を果たすというわけである。AIには学習機能があり、うまく成長させていくのがミッション攻略のカギとなるぞ。



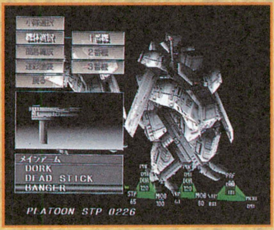

⬅戦闘では、9機のWAWに行動指示を与えるだけ。あとは各WAWがAIで戦い続けるのだ。行け！

### ミッション解説



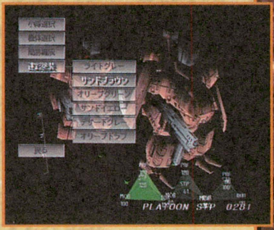

⬆プレーヤーは、9機のWAWで構成された遊撃機動小隊の隊長。最初のブリーフィングでミッションをよく理解することが重要だ。

### 装備選択




⬆ミッション中に各小隊のとる作戦行動によって、防御を厚くしたり、遠距離攻撃武器を持たせたりするのだ。

### 迷彩塗装



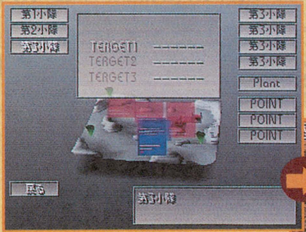

⬆機体判別のためのカラーリングではない。被弾率を下げたり、陽動作戦で目立つなど実際の効果がある。




⬆輸送ヘリによって、戦場へ投下される！　戦闘開始だ！

## 戦闘はリアルタイムシミュレーション。手に汗にぎっちゃいます

戦闘では、プレーヤーが与えた指示に従って9機のWAWがAIで判断しながら任務を遂行していく。とはいえ、戦況によって絶えず作戦を変更したり指示を変えないと、小隊は全滅してしまう。そこで、各小隊を把握するために組み込まれたのが"ディレクターズView"機能。カメラを切り替えるように、一瞬にして自軍機の状況を画面に映し出すのだ。操作は方向キーの左右で、画面上方に表示された小隊ネームを選択するだけ。画面から目を離さずに、作戦指示ができるのだ。



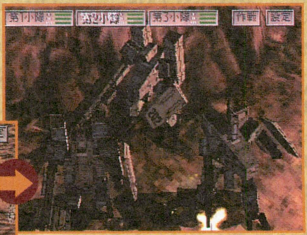

### 作戦指示

⬆戦闘突入前に各小隊、各WAW別に、細かく作戦指示ができる。また、目標ポイントは、3個まで設定できる。

### 戦闘開始

⬇作戦に基づき、各小隊が目標に向かって侵攻開始。現在は第1小隊主人公キャラの小隊にカメラが合っている。




### 状況把握

⬆で、方向キーの右を押して画面上方のパネルの第2小隊を点灯させると、第2小隊の状況が判明。てめえら、休んでんじゃねえよ！

# キャラクター&ストーリー

21世紀初頭、飢餓や砂漠化、難民流出など混乱に見舞われたアフリカも"アフリカ大陸共同国家計画"のもとでようやく再建されつつあった。しかし中部アフリカ共同政権に反発するザイール軍部が独立を宣言、共同政権側に攻撃を始めた。共同政権側は南部アフリカ共同体に支援を要請、南部アフリカはOCU(オシアナ共同連合)に協力を打診、ここに史上初のWAW部隊の実戦投入が決定された。



## アール=マッコイ

主人公。OCU軍所属遊撃機動小隊隊長。軍の指令でOCUの軍事メーカー・ジェイドメタル社でWAWのテストパイロットを務めた経験がある。



## チャミリ=フィリシター

ASU民兵。遊撃機動小隊後方支援部隊所属。機械に強く、整備・運転もこなせるため支援部隊の隊長として配属される。



## イデ=サンゴール

ASU軍大佐。遊撃小隊の司令官。OCU軍、ASU軍と連絡を取り、ミッションの指示を与える。



## ブルース=ブレイクウッド

OCU軍所属。
マッコイの戦友。第1小隊所属。



## ノーマン=ライツ

ASU民兵。遊撃機動隊第2小隊長。新兵に悩まされる神経質な小隊長。

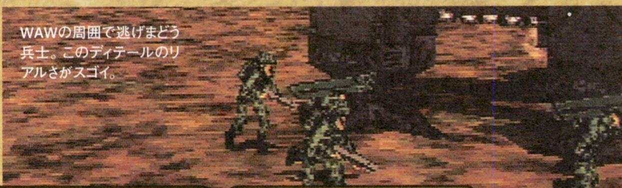


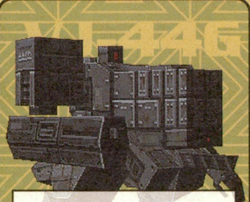
## ダル=ファーフィ

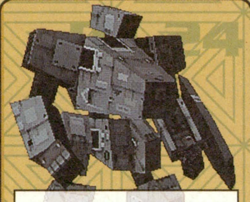
ジェイドメタル社の技術者。メンテナンス要員としてマッコイに同行。第1小隊所属。

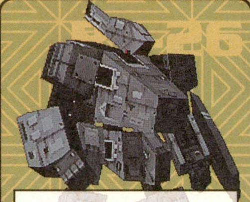
# 兵器マニアもロボットフリークも大満足のリアルさを見よ!

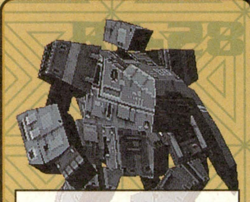
今回の作品も、主役はやはり戦闘用ロボットだろう。1作目の『フロントミッション』とは異なり、腕や胴体、脚部などのパーツの組み替えがなくなり、装甲や武器などの選択のみとなったが、そのぶんだけ各機種の性格付けが明瞭になっている。AIを学習させ、成長させていくシステムと合わさって、よりWAWに思い入れできるようになっているといえる。各機種は、武器屋で購入するのではなく、軍から支給される。なにしろ正規軍なのだ。

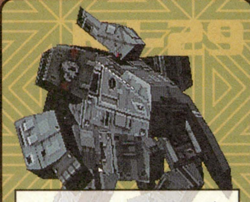

WAWの周囲で逃げまどう兵士。このディテールのリアルさがスゴイ。

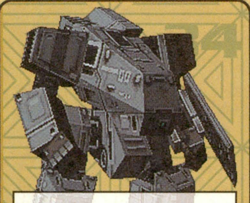

**VJ-44G**／地雷処理車輌VJシリーズの右マニピュレーターの代わりに50mmカノン砲を無理やり取り付けた戦闘時推定WAW。

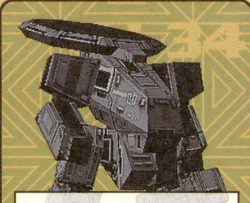

**RJ-24**／WAW初の戦闘専用車両として開発された。機動性を向上させるためVJ44Gから大幅にダウンサイジングされている。

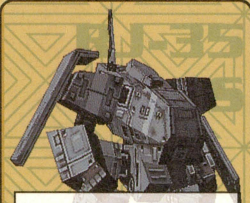

**RJ-26**／RJ-24の機動性をさらに向上させ、通信系などのアビオニクス強化を施された専用機。主に指揮官クラスに配備された

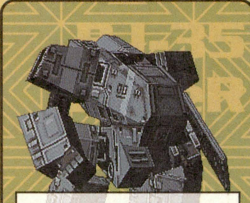

**RJ-28**／RJ-26の機動性をそのままにマイナーチェンジを行った機種。耐久性の向上により、パイロットの生還率が高くなった。

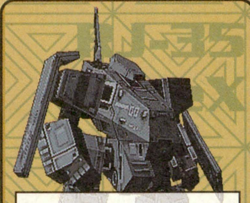

**RJ-29**／RJ-28の追加バージョン。RJ-26同様に、指揮官専用機として配備された。指揮官専用の追加装備が施されている。


**RJ-34**／RJ-20シリーズがフルモデルチェンジした新機種。フレーム自体から見直された、新設計の高性能モデルだ。

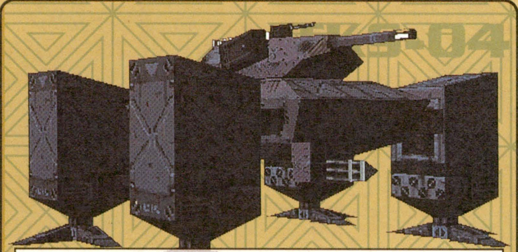

**SJ-34**／RJ-34の追加バージョン。WAWとしては初の偵察専用モデル。機体の各所にセンサー類や各種カメラなどが取り付けられている。

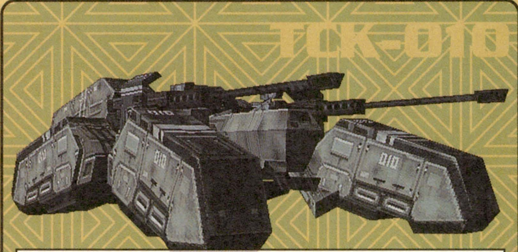

**RJ-35TypeS**／RJ-34の装甲を強化し、高機動化した機種。後のスタンダードモデルとなったことで知られる。


**RJ-35TypeR**／RJ-35TypeSの指揮官専用モデル。RJシリーズのなかでも最高にして最強の位置に君臨するハイエンドモデル。


**RJ-35TypeX**／RJ-34にアビオニクス強化を施した機種。指揮官専用モデルとして配備された。右肩に専用のシールドが装備されている。


**LW-16D**／データ不明。
独立政府軍の所有と思われる。


**TKS-04**／データ不明。独立政府軍のWAWと思われる。


**TCK-010**／RJ-24の上半身を2体搭載した特殊モデル。






**今回、紹介する攻略本は6点。ゲームに詰まってしまったというビギナーはもちろん、ゲームについてもっと知りたいというマニアにもオススメだ。ぜひ、読んでみて。**

◎は、今月号の付録CD-ROMに入っているプログラムやセーブデータと関係のある攻略本です。

©1997 スクウェア

編集部おすすめの1冊

# ブシドーブレード 陰の密書
## LECTURE TO BECOME AN ASSASSIN

アスペクト　ファミ通書籍編集部　A5
本体価格1200円[税別]　発売中

**一撃必殺の斬新なシステムで話題をさらった対戦格闘ゲーム『ブシドーブレード』を細部まで徹底解明した究極の攻略本、ついに登場!!**



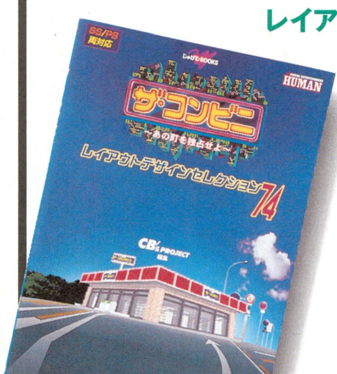

いままでの常識をことごとく打ち破った格闘ゲーム『ブシドーブレード』。本書を読めば、このゲームのすべてがわかるといっても過言ではない。基本的なシステムの解説はもちろん、全フィールドマップからボスキャラクターの攻略まで、いたれりつくせりの内容になっている。

圧巻なのは、すべてに連続写真のついた全技表だ。パラパラと眺めながら戦いのイメージを膨らませるもよし、攻撃発生フレームまでマニアックにフォローしたデータ部分で、対戦の研究をするもよしと、さまざまな使いみちがあるのだ。

巻末には、武器別の対戦指南、チャンバラモード100人斬りへの手引きなどがあり、すぐ実戦に役立てられるほか、隠しキャラクターの出現条件やボスキャラクターの使用条件までわかってしまう。このゲームを極めつくしたと思っている人もぜひ一度、手に取っていただきたい。

まさに、"武士道"ここに極まる。

## ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～◎
### レイアウトデザインセレクション74




メディアファクトリー　CB's PROJECT編著
A5　本体価格1100円[税別]
発売中

思うように業績が伸びずに四苦八苦している店舗も、この本さえ読めば大もうけまちがいなしだ。また、たんにもうけるだけではつまらない、お客さんに怒られたい、赤字経営してみたいという変わった人にも満足できる内容になっている。さらにこの本には"内装レイアウトKit"なるものがついていて、自分の考えたカッコイイ店の内装を、付属のシールを使って永久保存できるのだ。さあこれを読んで趣向を凝らした日本一のコンビニを作ろう。

## ディープシーアドベンチャー◎
### 完全攻略ガイドブック




NTT出版　A5
本体価格1200円[税別]
発売中

4部構成からなる読みごたえのある1冊。世界設定編で海洋国家の世界観を、基礎知識編では潜水艇の基本操作にくわえ、多彩なテクニックを紹介している。データ解析編では人物やアイテムなどを網羅。完全攻略編では各章を徹底解説している。海中のマップもトップ、サイド、クォーターと3つのビューを採用しているので、もう迷うことはないはずだ。地名、人名などで混乱してもすぐ参照できるようになっている気配りがうれしい。

## ベルデセルバ戦記～翼の勲章～公式ガイドブック




アスペクト
ファミ通書籍編集部
A5　本体価格860円[税別]
発売中

軍隊編、空軍編とシナリオ別に解説。街マップ、各種データに加え、巻末にはショップリストも掲載。物語の内容にはなるべく触れないようにしてあるので、純粋にゲームを攻略したい人におすすめだ。

## ナムコ公式ガイドブック エースコンバット2◎




ナムコ　A5　本体価格950円[税別]
発売中

『レイジレーサー』に続くナムコ公式ガイドブックの第2弾。全30ミッションの攻略、裏技などを掲載。機体解説には、ビジュアルやデータがふんだんに盛り込まれているので、一般の人はもちろん、戦闘機好きにも楽しめるようになっているぞ。フルに活用して、制空権をゲットしよう。

## TILK ～青い海から来た少女～ 最終攻略読本




ジャパン・ミックス　STUDIO-M著
A5　本体価格1300円[税別]
発売中

全ステージを徹底攻略。キャラクター、アイテムデータはもちろん、隠し要素も公開。マップも大きくて見やすく、ステージごとの細かなワンポイント解説がとても便利。フローチャートがついているので、分岐もわかりやすい。これですべてのエンディングを見られるぞ。





コミックで楽しむゲームレビュー

## TECH PlayStation

# COMiC REViEW

新谷かおる・真鍋譲治・逢坂浩司・美樹本晴彦・大橋薫・MEIMU・三原ミツカズ・佐々木亮






鋼の天馬が蒼空を駆ける!!
エースコンバット2
『エースコンバット2』ゲームスタイルは"ナムコ"のスーパーゲーム『レイジレーサー』と同じと考えていいです
※ゲームの最初に登場してくる"A-4/スカイホーク"通好みだぜ
悪い意味ではなく『レイジレーサー』を楽しめた人は、すんなり このゲームに入ることができるでしょう。
特筆すべきなのはオープニングのグラフィックのすごさ!!『リッジ』、『レイジ』で養われたポリゴンのノウハウは十分に活かされてます
効果音やメインテーマも迫力で展開
ゲームの流れはレベルに応じて選べる機体が増えて
当然 高性能な飛行機が使えるようになります
リミットレベルじゃないよ…
最初は"A-4"と"F-4"しか選べませんが作戦を こなしていくと"F-16"や……"F-22"までも……
しかし!!





**新谷 かおる**

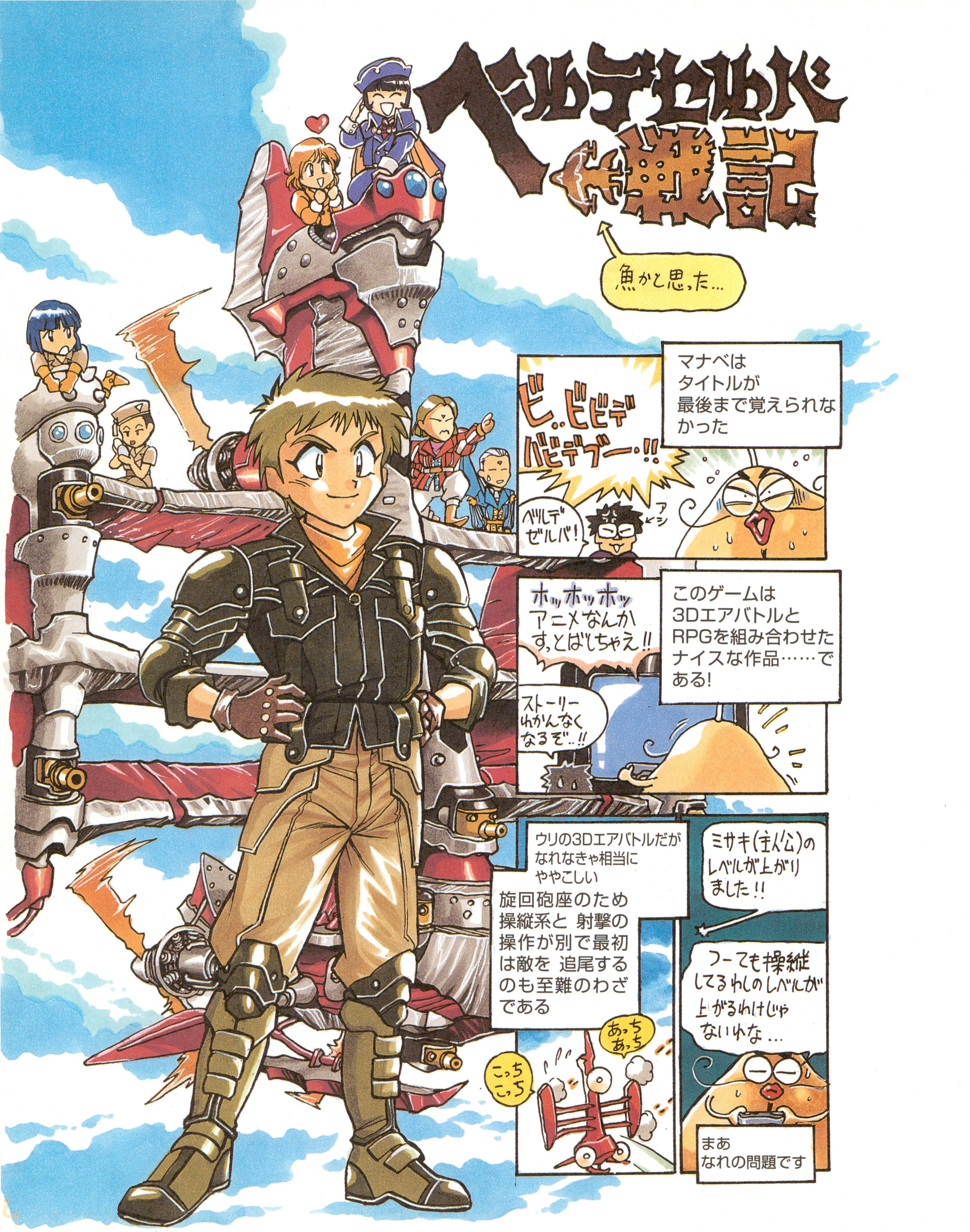
しんたに・かおる
Kaoru Shintani


PROFILE

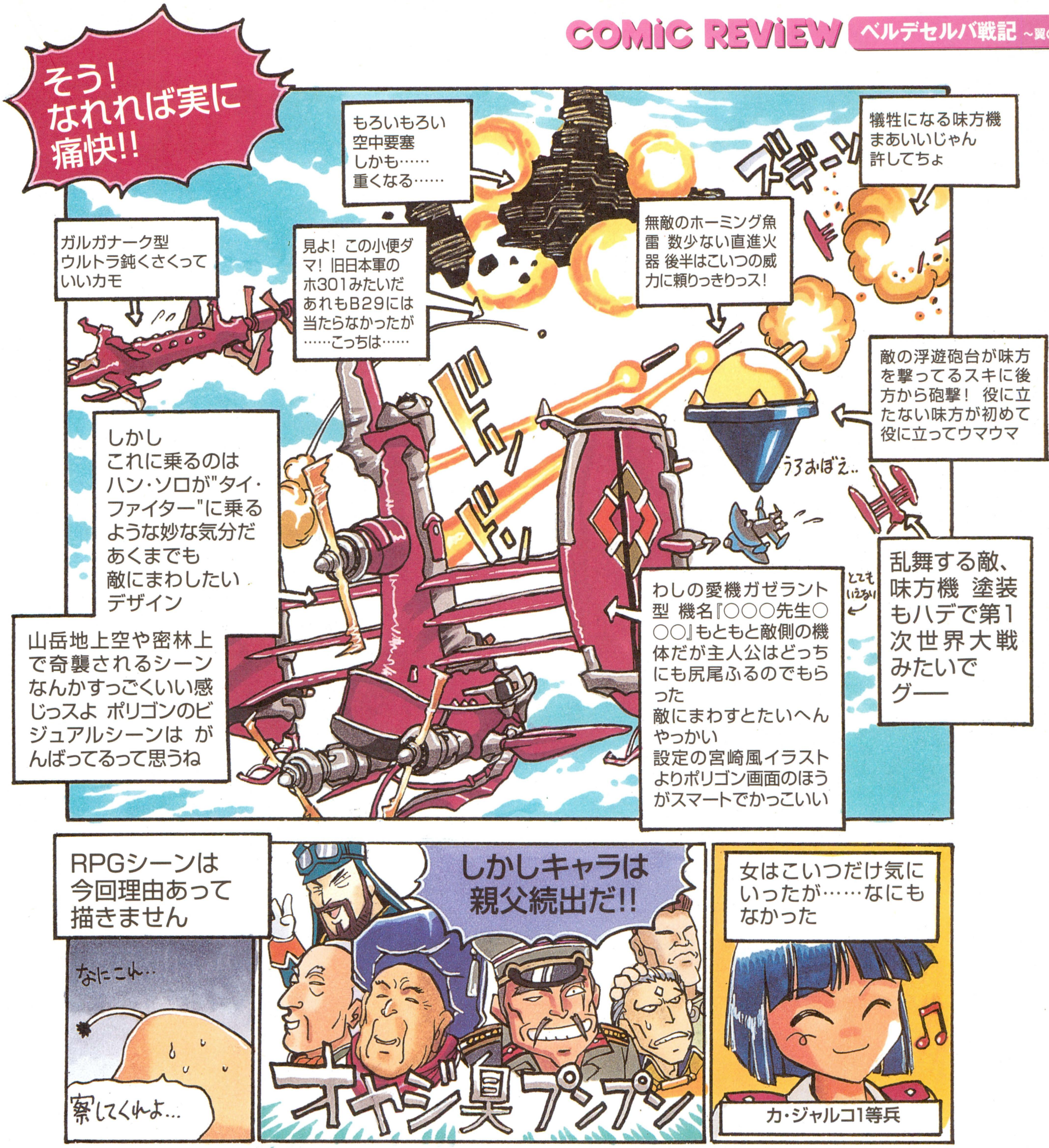
まんが家。1951年4月26日生まれ、A型、大阪府出身。松本零士氏の弟子を経てデビュー。代表作は『エリア88』、『ファントム無頼』、『砂の薔薇（デザート・ローズ）』など多数。

VOICE

5回目の『FFⅦ』で、私はすでにマテリアのトップブリーダー＝億万長者になっております。なにか体を動かそうかと思う今日この頃。ルームランナーやりつつパッドを握れば、したたりおちる汗とあいまって、いつものダンジョンがひと味ちがったりして……。(笑)

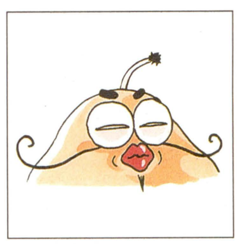


ベルデセルバ戦記
魚かと思った…
マナベはタイトルが最後まで覚えられなかった
ビ…ビビデバビデブー…!!
ベルデゼルバ!
アシ
このゲームは3DエアバトルとRPGを組み合わせたナイスな作品……である!
ホッホッホッ アニメなんかすっとばしちゃえ!!
ストーリーわかんなくなるぞ…!!
ウリの3Dエアバトルだがなれなきゃ相当にややこしい
旋回砲座のため操縦系と 射撃の操作が別で最初は敵を 追尾するのも至難のわざである
あっちあっち
こっちこっち
ミサキ(主人公)のレベルが上がりました!!
つーても操縦してるわしのレベルが上がるわけじゃないわな…
まあなれの問題です




# 真鍋 譲治

まなべ・じょうじ
Joji Manabe



PROFILE 1964年12月18日、香川県生まれ。専門学校在学中にデビュー以後、なんとなくダラダラと漫画家を続けている。代表作『アウトランダーズ』、『銀河戦国群雄伝ライ』などなどSFばっかり。

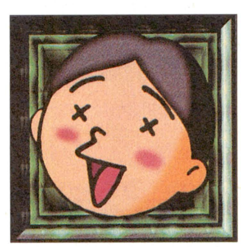
VOICE 6年間停止していた描きおろしコミックス『ドラクゥーン』の4巻目がよーやくできました。あと夏コミに『裏アウト』の総集編だしますので、よろぴく❤　そうそう、最近、インターネットで怪鳥"ポウター"のサイトを発見。思わず涙してしまいました。知ってる人はご連絡を……。


33才
炎の初体験
ベルデセルバ戦記
by 逢坂浩司
どうも全国1億2000万人のプレイステーションファンのみなさま はじめましてアニメーターの逢坂です。
正直にいいます。うちにはつい最近までゲームと名のつくものは初期も初期あのふつ～～～のファミコンしかありませんでした。
しかもそう。マリオ……。いわゆる……
時代遅れのアニメーターだったのです
CDプレーヤー買ったのもつい最近やもん……
ところが突然我が家に現われた
PlayStation!!
(今回のために アスキーさんに借りた。)
それはまさに文明開化とともにともった電気の光！ のごとく光り輝いておりました。
なんか、ほーんとメカっぽいもん……。
ドゥオオー
ドォー
そして目の前に現われたその画面に初めて火を見た人類のごとく驚く僕……。
おお～～!!
僕が1番好きなのはステージをクリアーしたときに出る 夕空にぽっかり浮かぶ"パルナート・ポック"。
なんかすごーくきれいで見入ってしまう。
作り手の立場からいえばこういう何気ない絵ってけっこうこだわって作ってしまうのよね……。
おい!! こら! やめろ!
もちろん、同業者として本編に挿入されるアニメーション部分は最も興味をひかれるところ……正直なところ対抗意識を燃やしたりもするのですよ。
〈こぼれ話〉
先日、友人の結婚の披露パーティーで、知り合いのアニメーターに今回の話をしたところ……
イヤ～～あれの原画やったんですよ
なんてことがあるからおもしろい
とにかく、アニメーション的要素が大事にされてるってとこが、アニメーターの僕にはとてもとっつきやすかった
〈カフィ〉
きれーな姉ちゃんもしっぶいオッさんもテンコ盛り!! い～～ぱい出てくる。
(このふたりは僕のお気に入り)
〈ブアブナム〉




# 逢坂 浩司

おうさか・ひろし
Hiroshi Ousaka



**PROFILE** 昭和38年、大阪生まれ。キャラクター・デザイン、作画監督、原画で日銭を稼ぐアニメーター。ときどきイラストレーターもする。代表作『機動戦士Vガンダム』、『機動武闘伝Gガンダム』、『天空のエスカフローネ』など。

**VOICE** 今回のタイトルにあるように、33才にして初体験のPlayStation。こんなにおもしろかったのネ。ふたりの子供に「これはお仕事なの!!」って説明しても、ゲームして、漫画描いてりゃ、そら仕事にゃ見えんわな。でも、知らん間にゲームって、こんなんになっててんなあ。ひょっとして、Mac貧乏のつぎはPS貧乏かァ。

スタッフでもあるのにかかわらず

# QUO VADIS

ーイベルカーツ戦役ー

## REVIEW



主人公…やや影が薄いか……？

ハル・バランシン

前もって言っておくが主人公の名前が私の名前に似ているのはただの偶然なのです。(いくら私だって自分の名を提案するほど図々しくないよ…)

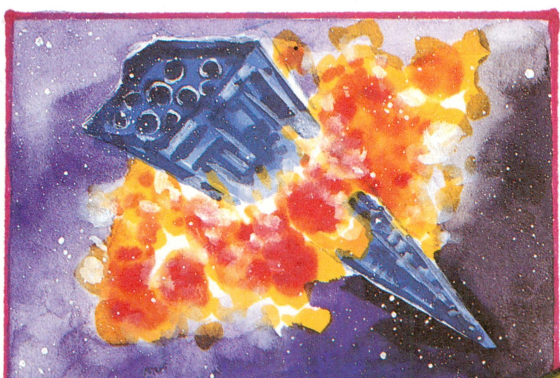
しかし、とにかくやり易くなりました。GAME 🔰 の私でもどんどんストーリーを進めることが出来ます。(SS版は私にはちょっと辛かった)




なんだか大学の大教室の黒板を見ているような…気のせいか？

ハル頑張ってください!!

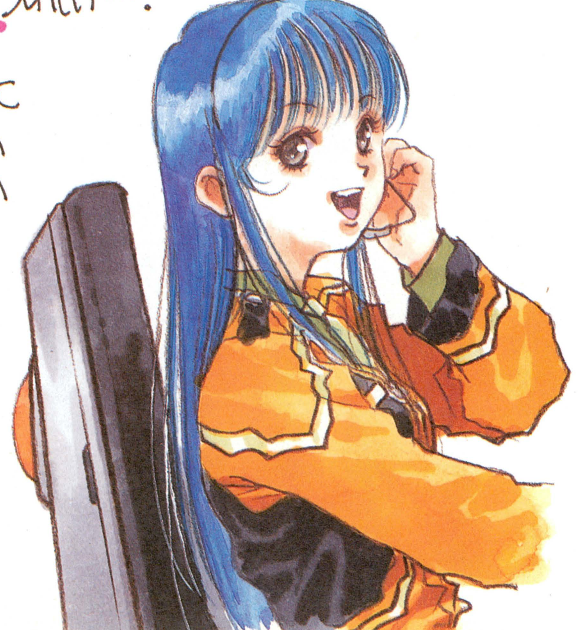
…てな感じで話してくれたりするとオジサンはうれしい…。

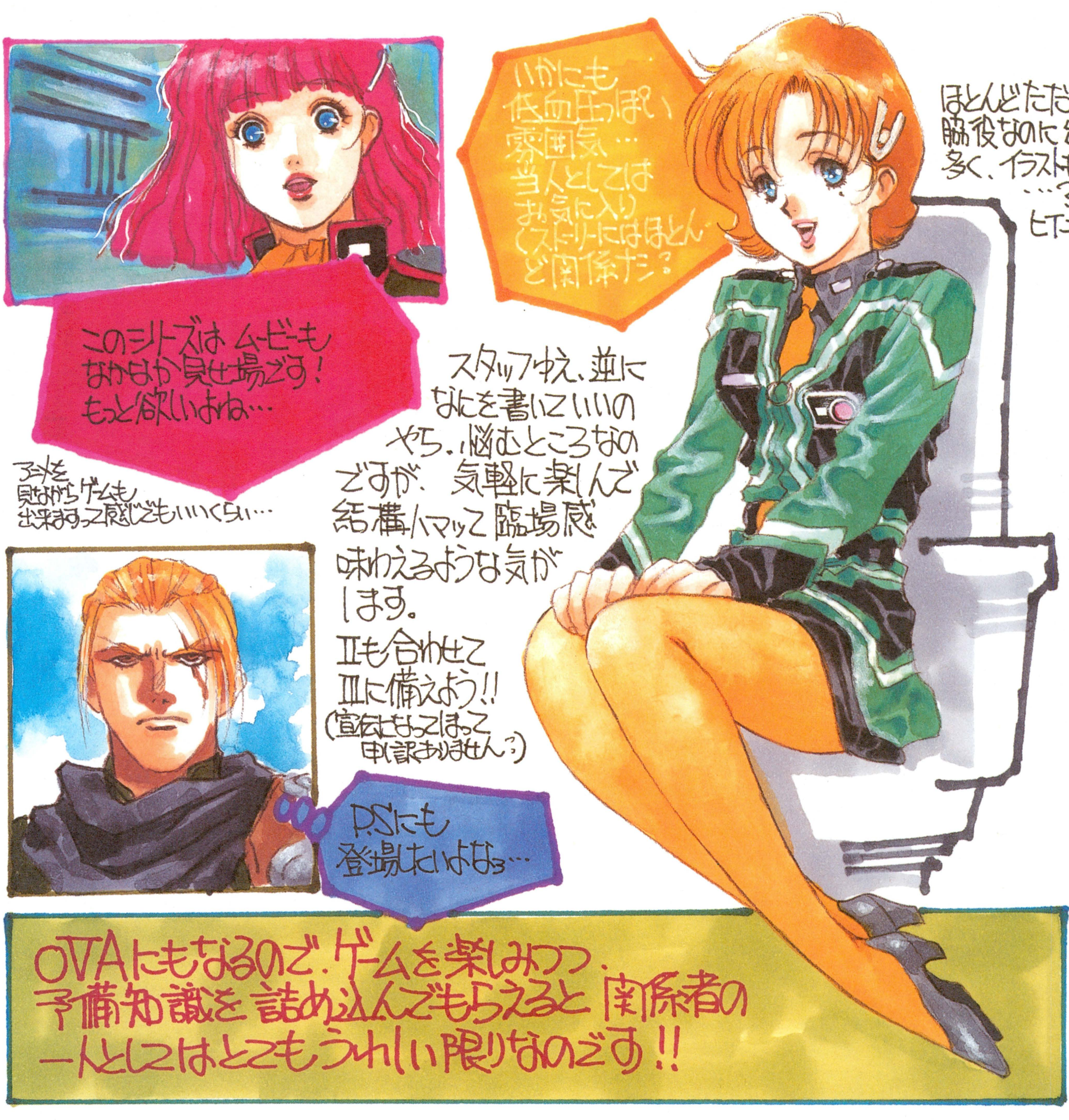


ウィンドウのなかの絵についてドット絵がいいか、セルっぽい方がいいかは意見が分かれそう…聞かせてほしいな…)

敵に連続攻撃されるときの腹立たしさといったらもう…!!!!

やっぱり敵艦が沈んでいくのって理屈抜きで気持ちいいよね






## 美樹本 晴彦

みきもと・はるひこ
Haruhiko Mikimoto



**PROFILE** 1959年8月28日生まれ。アニメ、ゲームなどにキャラクターデザイン・原案。代表作に『マクロス』シリーズ、『トップをねらえ!』、『クォヴァディス』シリーズなど。ほかにイラスト、コミックでも活動。

**VOICE** いま、新しいTVシリーズのキャラクターのお手伝いと、『クォヴァディス』のキャラクターをビデオシリーズ用に少しいじらせてもらっております。コミックスも発売されます。私事で恐縮ですが、健康のためあの"青汁"を飲み始めました。ほとんど池のザリガニになったような気分……。マズイ。本当にマズイです。コケの味だよありゃ。

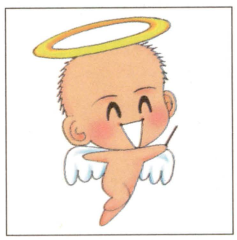
# エーベルージュ

Eberouge



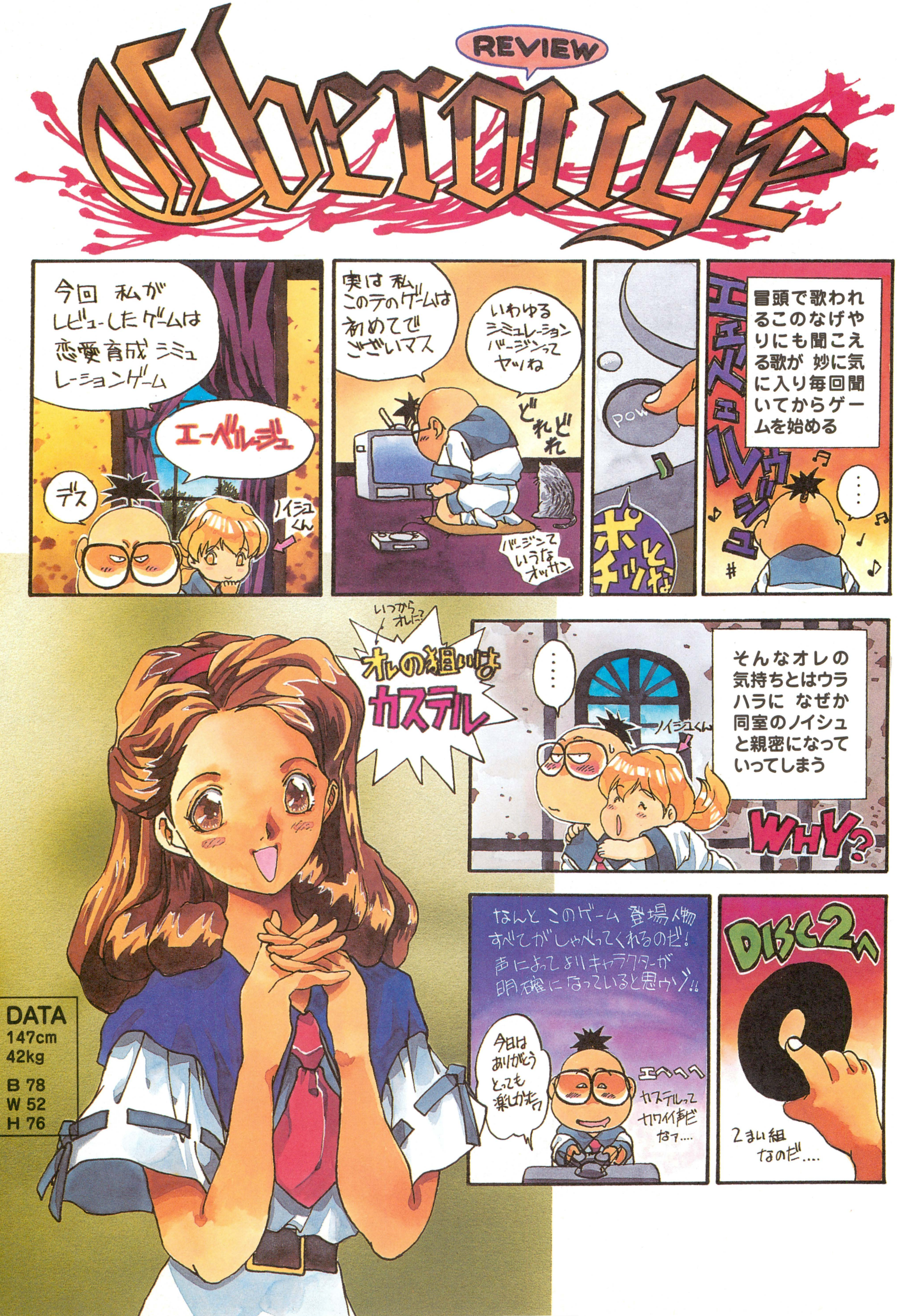


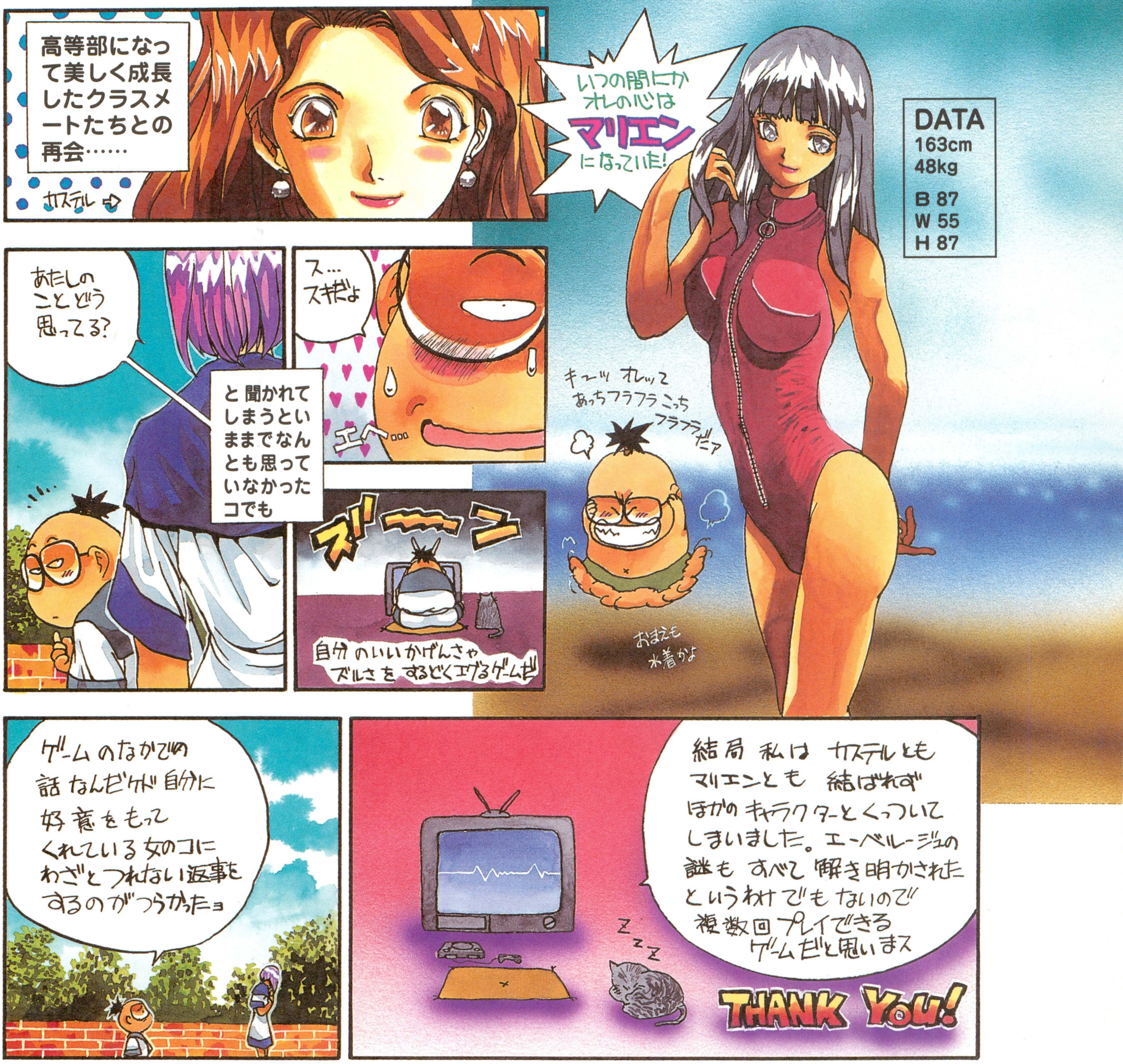

## 大橋 薫 おおはし・かおる
Kaoru Ōhasi



**PROFILE** 3月24日生まれ。O型。愛知県在住の地方漫画家。いろんな本でいろんなジャンル描いてます。最近はMacにはまってる。今年中に妹、楠桂とホームページ開こうと頑張っています（でもまだインターネット接続できないの）。

**VOICE** 6月中旬に学習研究社から『S〇X（エスマルエックス）』5巻と角川書店から『セルロイドカーニバル・カーテンコール』が発売されます。2冊ともカラーはCGです（まだ描いてないけど……）。見かけたらよろしく買ってやって下さい。ところで、最近妹はMacとスキャナーとプリンターを買ったんですが、うまく動いてくれなくて、妹ともどもマシンには泣かされてます。クスン。


REVIEW
Eberouge
今回 私が
レビューしたゲームは
恋愛育成シミュレーションゲーム
エーベルージュ
デス
ノイシュくん
実は私
このテのゲームは
初めてでございマス
いわゆるシミュレーションバージンってヤツね
どれどれ
バージンていうなオッサン
POW
ポチッとな
冒頭で歌われるこのなげやりにも聞こえる歌が 妙に気に入り毎回聞いてからゲームを始める
エーベルージュ
…
いつからオレに!?
オレの狙いはカステル
……
そんなオレの気持ちとはウラハラに なぜか同室のノイシュと親密になっていってしまう
ノイシュくん
WHY?
なんと このゲーム 登場人物すべてがしゃべってくれるのだ!
声によってよりキャラクターが明確になっていると思ウゾ!!
今日はありがとう とっても楽しかった
エヘヘヘ
カステルってカワイイ声だなァ….
DISC2へ
2まい組なのだ….
DATA
147cm
42kg
B 78
W 52
H 76



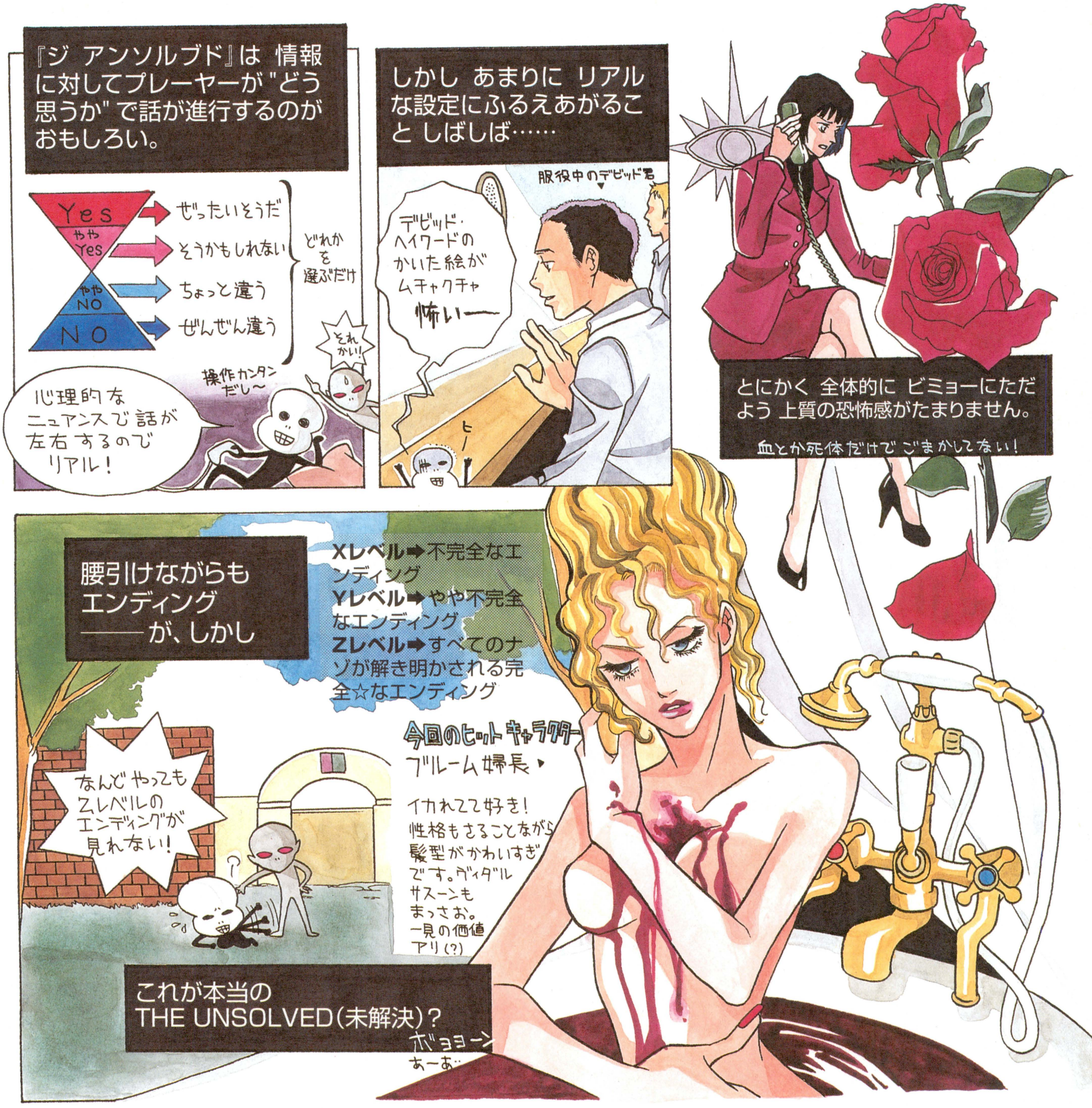

## MEIMU めいむ Meimu

PROFILE 1963.9.24.生。まんがひと筋15年。そろそろほかの仕事をしたい年頃です。なにか、まんがよりもおもしろィことはないかいナ？ とりあえず"まんが"か、"まんが"だな、よーしまんがだ!! でも、なんかおもしろィことがあったら教えてくれ。

VOICE 8年間、だましにだまして使ってきたコピー機がこわれてしまった。あっても役に立つことはほとんどなかったが、ないとかなり不便だということに気がついた。修理にはかなりのお金がいるらしく、買ったほうがおすすめだそうだ。うーむ、仕事に必要なものは、あそぶものを買うよりも優先して買わねばならないが、気持ち的に納得いかないモンですな。




キャトル・
ミューティレイション
UFO
THE UNSOLVED
とは?
猟奇殺人
心霊兵器
特殊医療施設
超国家的陰謀
超常現象
異常心理犯罪
エイリアン
X-FILE
上記のような
コトバが大好きな
人には たまらん
アドベンチャーゲーム
ですね〜
……
……
←コレは
ちょっと
ちがうか?
内臓を抜かれた変死体が発見されるところから事件が始まり……
エイリアンが
関与?
国家的極秘プロジェクトに関係が?
異常心理犯罪?
本編すべて
実写。
映画を見てる
よう
私はコレ!
オレを
えらべよ
オープニングムービー
よくできてます!!
得した気分。
かっこいいよ
プレーヤーの好みに
よって 展開していく
シナリオが 違う。
死体の状態を説明するのに
ホットドッグを使ったりする
イッツ アメリカン
ジョ〜〜ク(笑)
!!
こうして
内臓を
抜かれて…
こういうの好きだー
そーそー、
このゲーム、進め方が
ちょっと
変わってます!
アドベンチャーっていうと
カーソルあわせて
アイテム取ったり、証拠品
調べたり、まどろっこしい
ですがー
引きだし
あけたり
しめたり
あー
めんど
くさー
それ強盗だよ。

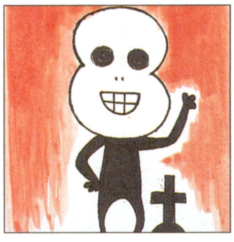


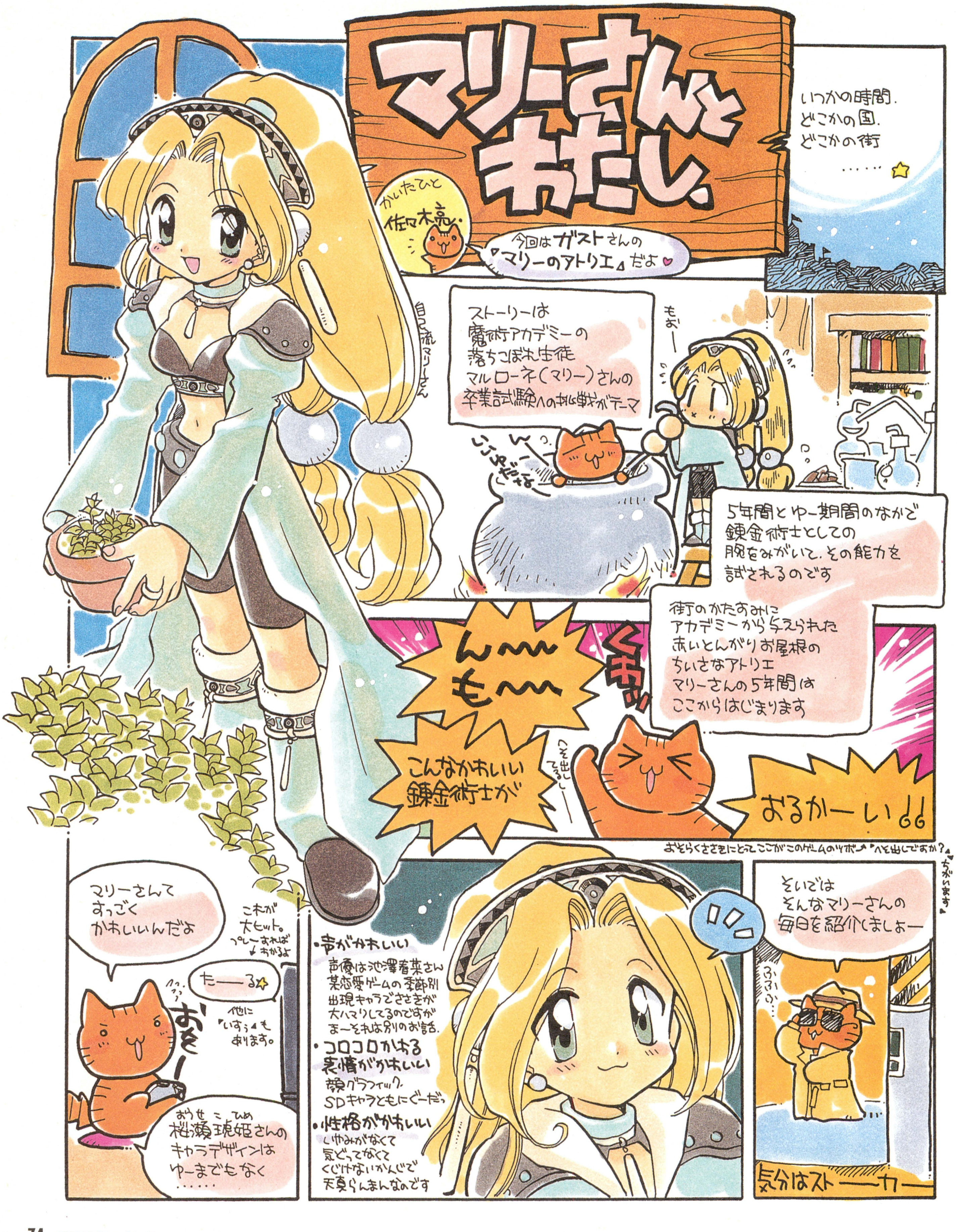

## 三原 ミツカズ

みはら・みつかず
Mitsukazu Mihara

**PROFILE** 1970年10月17日生まれ、B型のマンガ家。『フィールヤング』(祥伝社)で『ハッピーファミリー』を連載中。6月に初の単行本が出る予定です。

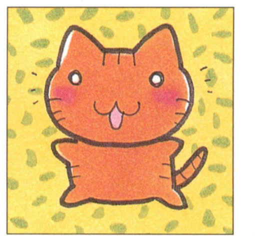
**VOICE** 最近の大事件は引っ越したこと。新しい家はせんべい臭のする排ガスがただよっていたり、"黒いゴミ袋を使うな!!"と書いた紙をポストに入れてくれる親切な人がいたりと、なかなかエキサイティングです。……前の家に戻りたい。(笑)




マリーさんとわたし。
かいたひと 佐々木亮・
今回はガストさんの『マリーのアトリエ』だよ♥
いつかの時間. どこかの国. どこかの街 ……
自己流マリーさん
ストーリーは魔術アカデミーの落ちこぼれ生徒マルローネ(マリー)さんの卒業試験への挑戦がテーマ
もぉー
ん～
いいかげんだな
5年間とゆー期間のなかで錬金術士としての腕をみがいて、その能力を試されるのです
街のかたすみにアカデミーから与えられた赤いとんがりお屋根のちいさなアトリエ マリーさんの5年間はここからはじまります
ん～～ も～～
くわっ
こんなかわいい錬金術士が
おるかーい!!
おそらくささきにとってここがこのゲームのツボ♪ (へそ出しですか?)
ちがいます
マリーさんてすっごくかわいいんだよ
これが大ヒット。プレーすればわかるよ
た――る☆
おぉ―!
他に『いすう』もあります。
桜瀬琥姫さんのキャラデザインはゆーまでもなく……
・声がかわいい
声優は池澤春菜さん 某恋愛ゲームの季節別出現キャラでささきが大ハマりしてるのですが まーそれは別のお話.
・コロコロかわる表情がかわいい
顔グラフィック. SDキャラともにぐーだっ
・性格がかわいい
くやみがなくて 気どってなくて くじけないかんじで天真らんまんなのです
それでは そんなマリーさんの毎日を紹介しましょー
ふふふ…
気分はストーカー




## 佐々木 亮 ささき・りょう
Ryou Sasaki



PROFILE 197X年12月18日生まれ。B型。三重県出身のまんが家兼カット描き。現在『宇宙おてつだい☆やよいさん』（ホビージャパン）発売中。オリジナルやゲーム（プラグド・アンプラグドとも←注:電源を使う・使わないって意味です）関係で活動してます☆どっかで見かけたらよろしくね。

VOICE ども、ささきです。このあいだ株式会社ヘクトの『ライアットスターズ』を衝動買いしたよ。（ムービーなんか見せてくれちゃうし、テップレのいけずぅ❤）不思議に性に合うゲームで、大事に遊んでます。最近、私にしてはお仕事入れすぎて、オーバーヒート気味。編集さんごめんね（泣）次回はお休みです……。またお会いしましょー❤

# 海腹川背・旬 presents テクニック講座






Programmer Kiyoshi Sakai Illustrator Toshinobu Kondou

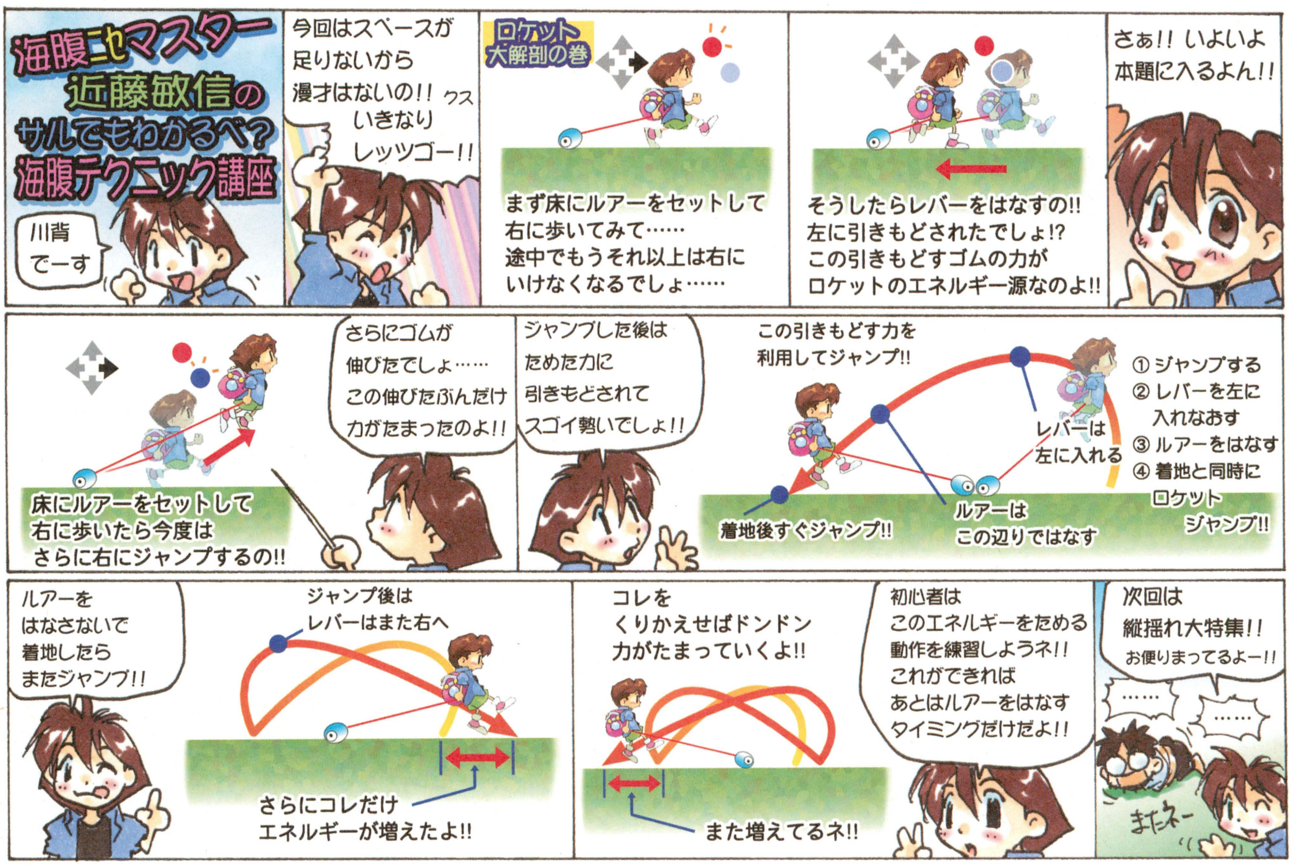
## 第3回 じゃじゃ馬は跳びはねるの巻

## ゴムの反動を利用して遠くに飛びましょ! [ロケットワザ大特集]

今月は"海旬"のテクのなかでも"振り子系ワザ"に続いてよく使う"ロケットワザ"を大特集するよ!

製品版では、中盤あたりからこのワザを使わないとクリアーできないフィールドが出てくるの。それに、タイムアタックでは時間を短縮するために絶対必要なワザなのね。その仕組みと操作方法は、近藤先生のマンガと77ページをじっくり読んで試してみて。最初は難しいかもしれないけど、根気よく取り組めばきっとできるよ。付録CD-ROMにはエクストラステージ第2弾、ロケットワザ専用フィールドを3面収録しているから、ぜひ、チャレンジしてね!







# 飛んで飛んで飛びまくれ! ロケット大解剖(ワザ)

ハッキリ言って"ロケットワザ"は難しい。で〜も大丈夫。これから紹介する要領でゆっくり操作を覚えれば、なんなくマスターできるよ。まずは、ロケットダッシュから。ゴムによる反動の力、川背さんの動きを確かめながら、各ボタンを押すタイミングを覚えよう。あとは、順番どおりにワザに挑戦してみて。多段ロケットまでマスターしたら、もう、カンペキ!




## 1 ロケットダッシュ〈ロケットワザの操作を覚えるための練習ワザ〉




⬆まずは、ジャンプしたい位置の少し手前にルアーを刺して固定。

⬆次に飛びたい方向とは逆に走って、ロープを目いっぱい引っ張る。

⬆これ以上進まないというところでジャンプ。川背さんは矢印の方向へ。

⬆着地と同時にルアーを放そう。すると川背さんは勢いに乗って……。

⬆写真では右を向いているけど、ゴムの力で左方向にダッシュする。これがロケットジャンプの原理。わかったかな?

## 2 ロケットジャンプ




ここまではロケットダッシュと同じ操作だよ。近藤先生のマンガにもあるけど、ジャンプしてゴムに力をためることが大切! あとはタイミング。

⬆ジャンプして左に戻ったら、着地の瞬間ジャンプ! ルアーも放す。

⬆するとゴムの反動力でピロ〜ンと飛ぶぞ。これが1段ロケットだ! 自在にできるようになるまでがんばろう。

## 3 さらに飛ぶためのロケット準備




またまた最初はロケットダッシュと同じ操作だよ。ロケットといっても上にあまり飛ばないのが"海旬ロケット"。でも横ならかなり遠くに飛べるよ。

⬆ジャンプして左に戻ったら、着地の瞬間ジャンプ! ルアーは固定。




## 4 多段ロケット




⬆"ロケット準備"の要領で左右にジャンプ。このジャンプの回数がロケット段数。

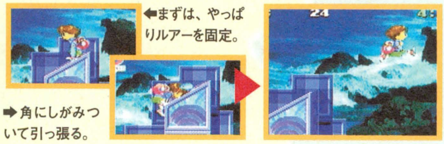
⬆タイミングを計ってジャンプ! するとかなりの勢いがついて……。

⬆単なるロケットジャンプ以上に、より遠くへ飛べるのだ! 川背さん、飛ぶ飛ぶ。




## 5 特殊なロケット技〈覚えておくと便利〉

### ◎よじのぼりダッシュ



⬅まずは、やっぱりルアーを固定。

➡角にしがみついて引っ張る。

⬅ロープを十分に引っ張ったらジャンプしてルアーを放す。

### ◎ひっぱりダッシュ



⬅ルアーを引っかけて、固定。

➡ルアーと逆に走り、引っ張る。

⬅ジャンプすると、ゴムの力で固定したルアー方向に飛ぶ。

### 今月の旬な話

**海腹川背さん MLオフ会開催**

川背さん情報をネットで交換しているML(メーリングリスト)のメンバーが、4月下旬にリプレーデータの鑑賞会を開いたよ。超絶テクの連発だったとか。見たい!



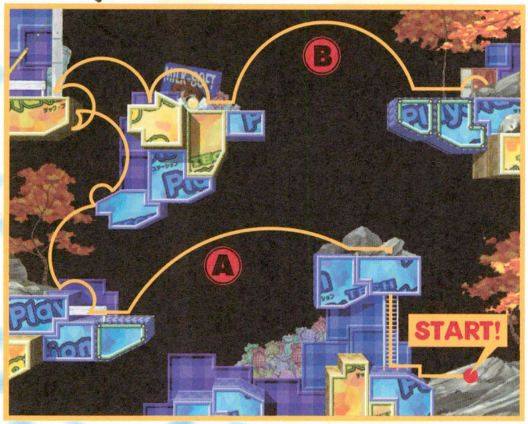
⬆ということで、そのデータは9月号の付録CD-ROMに収録するよ。




ロケット連射でかっとびクリアー

# 旬エクストラステージ

Extra Stage




## FiELD 0 ロケットの基本を押さえれば大丈夫

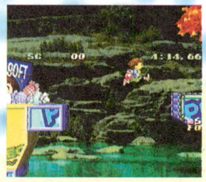
ふつうにロケットジャンプを使えばクリアーできるフィールド0。77ページをじっくり読んで、しっかり飛んでみよう。ファイト!

ロケットジャンプを使うのはAとB。Bでは多段ロケットにしたほうが無難。もし失敗しても、川に落ちないから、ガンガン多段にチャレンジだ。Aでも川に落ちる確率は少ない(ちょうどいい位置にブロックがある)ので、安心して飛べるね。

### 酒井さんのワンポイント

#### あわてず確実に操作

タイミングに気をつけてジャンプすれば大丈夫。Aでのロケットジャンプは1段ロケットで十分届くはず。Bは2段ロケット以上が必要だ。マップ中央左の浮いているブロックを上がるルートはいろいろあるので、好みのワザを使って進もう。



⬆これくらい飛べば余裕で届く。落ちても陸だから安心だね。

## FiELD 1 飛びながらルアー発射

ロケットジャンプができても、着地まで気を使うのがこのフィールド。Cは氷ブロックなのでツルンと滑るが、うまい具合にくぼんでいるので、川背さんがスポッとはまるのだ。問題はD。ここは絶対に足で着地できない。ロケットの段数を増やしてもムリ。結局、ロケットジャンプ後、ルアーを空中発射してブロックに引っかけるしかない。そこから"振り子上がり"で上がり、ドアに向かうのだ。空中でルアーを発射するタイミングは早めがいい。とにかくルアーを出しておけば引っかかる。

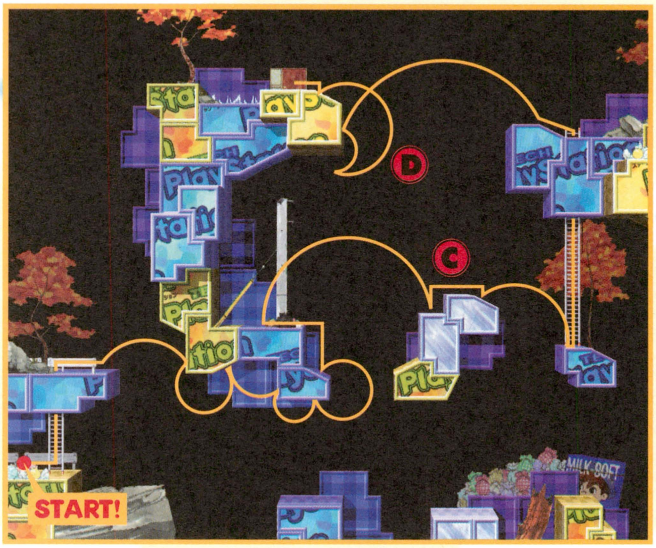
### 酒井さんのワンポイント

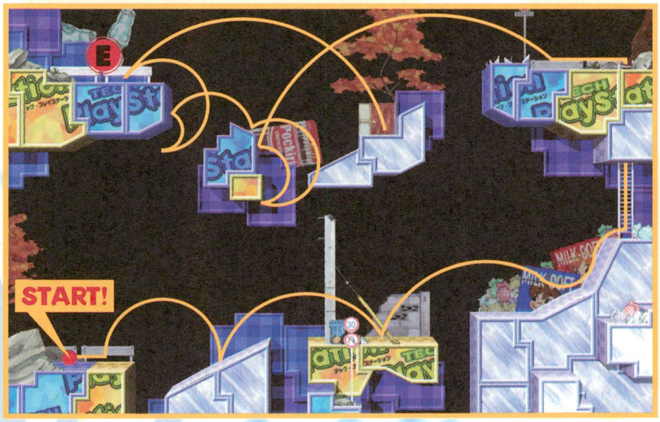
#### 空中でルアーを出す

ロケットジャンプの操作だけに気を取られてはクリアーできない。ジャンプ後、す速く□ボタンを押してルアーを発射しよう。ブロックにルアーがかかったら、ジャンプの勢いを揺れに利用して振り子上がり1発で上に上がれるぞ。クリアータイムの短縮にもなるのだ。



⬆このように空中でルアー発射。上か右に向かって出すのだ。




## FiELD 2 ロケットに勢いをつけるのだ!

酒井さんご自慢のフィールド2。まず、右下の氷地帯は、2段以上のロケットジャンプで滑るように上がろう。右上のブロックからも2段以上のロケットで飛び、Eからのロケットジャンプも2段以上で飛べ。

### 酒井さんのワンポイント

#### 多段ロケットでクリアーしよう

ロケットジャンプのスペシャルフィールドとしては、自信のあるマップ。すべて2段以上のロケットジャンプを使わないと進めない。とくにドアへは、Eから2段以上のロケットジャンプをしないと到達できないぞ。クリアーした人には、"オマケエンディング"を用意。



⬆ドアへは、Eから2段以上のロケットで飛ぶルートのみ。



# Let's海旬
川背さんを追いかけて……

## 読者から寄せられたタイムアタック大公開!

まだまだ募集中!

当講座に寄せられた製品版各フィールドの最速データを大公開(まだ全フィールド募集中だ)。セーブデータは9月号付録CD-ROMに収録するよ。

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Field | F0→1 | F0→11 | F1→F2 | F2→F3 | F2→F5 | F3→F4 | F3→F21 | F4→F8 |
| Time<br>Name | 4:52:71<br>天野誠一 | 4:48:23<br>岡原朝希 | 4:51:00<br>岡原朝希 | | 4:53:78<br>超伝導ワニくん | 4:56:63<br>ながせ薫 | 4:54:55<br>岡原朝希 | 4:53:16<br>超伝導ワニくん |
| F5→F6 | F5→F25 | F6→F7 | F7→F9 | F7→F14 | F8→F12 | F9→F12 | F11→F23 | F4→F8 |
| 4:46:88<br>岡原朝希 | | | | | | 2:55:28<br>岡原朝希 | 4:54:03<br>超伝導ワニくん | |
| F13→F18 | F13→F42 | F14→F15 | F15→F35 | F18→F19 | F18→F27 | F19→F20 | F19→F28 | F20→F24 |
| | 4:45:83<br>超伝導ワニくん | 4:54:81<br>超伝導ワニくん | 4:49:26<br>超伝導ワニくん | 4:47:58<br>岡原朝希 | 4:45:83<br>岡原朝希 | | | 4:51:26<br>天野誠一 |
| F21→F22 | F22→F37 | F23→F14 | F23→F9 | F24→F29 | F25→F19 | F27→F28 | F27→F36 | F27→F41 |
| | | 4:57:30<br>岡原朝希 | 4:53:05<br>岡原朝希 | 2:29:00<br>柴田哲也 | | 4:57:80<br>岡原朝希 | 4:55:15<br>岡原朝希 | 4:53:61<br>超伝導ワニくん |
| F28→F32 | F29→F30 | F29→F39 | F30→E | F31→F30 | F32→F33 | F33→F34 | F34→F38 | F35→F24 |
| | | | 4:55:20<br>岡原朝希 | 2:53:40<br>岡原朝希 | | 4:52:85<br>岡原朝希 | 4:49:35<br>超伝導ワニくん | |
| F35→F36 | F36→F31 | F36→F39 | F37→F27 | F37→F39 | F38→F31 | F38→F43 | F39→F44 | F41→F47 |
| | | | 4:58:46<br>岡原朝希 | 4:53:28<br>岡原朝希 | | | | 4:44:36<br>岡原朝希 |
| F41→F54 | F42→F44 | F42→F50 | F43→E | F44→F45 | F45→F46 | F46→F53 | F47→F48 | F48→F0 |
| 4:55:78<br>岡原朝希 | | | | 4:56:55<br>岡原朝希 | 4:52:81<br>超伝導ワニくん | 4:51:81<br>岡原朝希 | 4:37:16<br>天野誠一 | |
| F48→F55 | F50→F51 | F50→F30 | F51→F47 | F51→F52 | F52→E | F53→F54 | F54→F55 | F55→E |
| | | | | | 4:57:08<br>岡原朝希 | | | 4:50:56<br>天野誠一 |

## 海腹川背・旬用語辞典

**か行①** 「か」は「加」の草体。「カ」は「加」の左。ローマ字 ka ga

**かえる【カエル】**
敵 触れると気絶・88pts
名 ゲコゲコ鳴きながら床の上で跳びはね、水中では泳ぎ、時々はねる。F9では初心者の敵、F31では上級者にとってもかなりの難敵となる。オタマジャクシの産む卵から孵化。

**かどうかべ【可動壁】**
名 ルアーを引っかけて引っ張り上げると開く壁。可動床と上下逆のアルゴリズムである。

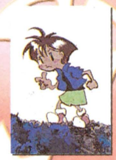
**かどうゆか【可動床】**
名 川背さんが乗ったり、ロープでぶらさがったりすると、ゆっくり下に降りる床。トゲつきタイプもある。この場合、上に乗ったら当然ミス。一般的なトラップなのであちこちの面に存在する。

**きぜつ【気絶】**
名 ①川背さんがピヨピヨして2秒間動けない状態。小敵などに触れるとなる。気絶する瞬間、川背さんのよじ登り状態やルアーを引っかけた状態がキャンセルされ、気絶の原因となった物体とは反対方向にふっ飛ばされる。川背さんが壁に挟まれたはしごにいるときは、飛ばされず、その場でピヨピヨする。気絶の一瞬後にはルアー操作が可能になっている。
②敵キャラ(一部を除く)にルアーを引っかけるとなる状態。川背さんの気絶と同様、その頭上では星がピヨピヨ回る。小敵の場合は星が回らないが、やはり気絶していると思われる。

**きれる【切れる】**
動 伸縮自在のロープといえど、あまりに引っ張るとときとして切れる。ロープが切れると「ビィーン」という音とともにロープのみ川背さんに戻り、ルアーは回転しながらおちていく。

## 旬なイラスト

ちょっと少ないけど、優秀な作品ばかり! 近藤賞には、近藤先生より色紙をプレゼント!


大分県 新田英明(16)


大分県 新田英明(16)


大分県 新田英明(16)

近藤賞

バックのブルーがムードを作っていいカンジ……。絵柄も似てますね!


東京都 出復未世(29)

近藤賞

色がカラフルで、かわいいですね! 動物さんたちもグッドです。

## 酒井さんの旬な疑問に答える



**Q.** エンディングのあとのネームエントリーで流れる歌の歌詞がよく聞こえないのですが教えてくれませんか?(宮城県 岡原朝希)

**A.** 調べておきますので、いつか発表しましょう。

**Q.** ステージは4種類あると思うのですが、多摩川のステージと磯のステージはわかりました。あとのふたつはどこですか?(千葉県 TEM)

**A.** 長瀞と九十九里です。

## 海旬テク講座参加者大募集

当講座では"海旬"リプレーデータを大募集中。アッと驚くスーパープレー、タイムアタックデータをメモリーカードに入れて送ってね。フィールドはどこでもオーケー。各フィールドの最速プレーデータは付録CD-ROMに収録するよ。

❶スーパープレーデータ ❷海旬への質問
❸タイムアタックデータ ❹川背さんイラスト……etc
(❶と❸はメモリーカードを送ってね)

**あて先**
〒151-24
東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー テック編集部
テック プレイステーション7月号
"海旬テク講座"係




＊メモリーカードは必ず返却しますが、遅くなることがあります。ご容赦ください。

読者はがきより判明した新情報。ストーリーモードで乱入し天守閣跡の穴にふたりで落ちてみる。するとやたら狭い穴の底空間内で闘うことになる。脱出は絶対不可能。2通も送ってくれた愛媛県の佐野 透からの情報でござる。それから"諸"の字が書いてあるスタート地点の高架下柱にもうひとつある意味不明の落書きだが、あれはプレーヤーを混乱させるためわざと用意したというホンモノのいたずら書きということだ。ちなみに"キンダチ"は隠れボスのひとり。ゆうなればハンザキの持つ怪刀夕霧の化身ではないかと予想されている存在ダ!

# だからブシドーブレードなのね〜〜♥

# ブシドーブレード 武士道ぶれぇど 極める

BUSHIDO BLADE

インド編

メ スクウェア　J 格闘　発 発売中
価 5800円[税別]　M 1ブロック



今月のメアソーちゃん その1
公家侍 キンダチ

ついについについにスクウェア様から100人斬りカッツェ使用可能セーブデータを収録の許可をいただいたっ。だから近日ROM収録予定! 担当含め全国の100人斬れない系の人々は感激していただきたいっ!



## かくして武士統一王座決定戦はひそやかに開催された

だから今月はブシドー大会ダ! 前々号あたりの約束どおり開催!

ということで4月に開催されたゲームショウのブシドー大会により選び抜かれた6人のメンバーが偉大なるアスキー7階会議室に集まった。

真の武士はひとりだけでよひ。6人もいらんという攻撃的精神にのっとりつつも、とりあえずスクウェアに向かって一礼を行なった参加者一同。さすが武士らしく礼儀正しい。

その後、会議室御神体であるテレビ様とその上に乗ったヤカン様に少々おびえた目をしてはいたが、彼らは実に気合の入った闘いぶりを見せてくれたのであった。

また、同じく攻撃的精神にのっとりつつも、同時に宇宙人に精神をのっとられた感の強い編集者集団は様子を見るのに飽き一応試しに参加者に対戦を申し込んだところやはり全滅したのであった。

貧富の差 歴然

TECH PS武士大会



ドツボにはまった参加者たち♥

ゲームショウ武士大会




⬅⬆7ケタ以上の金額が費やされていそうなゲームショウ大会に対し、我らテックの武士道大会はねぎらいのジュース60円と経費で買った優勝商品のみ!

## 通信対戦 一発勝負で いきますよ〜♥

闘いは静かに進行しはじめた。まずコンセントレーションを高めるべく行なわれた100人斬り。そしてその後通信対戦を用いて一発勝負の総当たり戦である。勝利はダレの手に!

能天気なギャラリー



バカ編集者



⬆鬼気迫る参加者の雰囲気に呑まれ、わけのわからない行動に出る編集者続出。大混乱。



じっちゃんの名にかけて!



⬆真剣に勝ちに走る参加者中畑くん。マジ強い。最有力と思われたが!

あくまでも本気で闘う参加者!!!!

VS

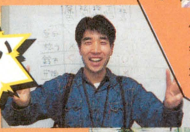


➡性格の良さが裏目に出た感じの原田くん。惜しい。実に潔く好感度の高い負け方だった。

ナゾはすべて解けた!



やる気のないカメラマン



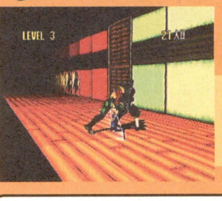
⬋自分の記念写真を撮るカメラマン。なぜだ。読者のみんなも対抗しプリクラとか送ると登場可!



Oh! 色男なのね

➡こんな大会で人生を無駄にしてはいけない。惜しい。でも強かった。

## プロの武士が明かす 100人斬りテクニック




⬆中畑くんのやってたテク。後ろから追って転がせる攻撃をメインにしつつさらに。

上下連続十文字攻撃



⬅まず、下段に構えて十文字(△×)を使う。最初の一撃がはずれても、最悪相手の足元を払えるのである。



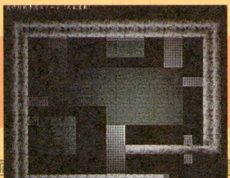
➡さらにもう一度十文字、もしくは胴斬り返し(○○)で止めを刺す。なるほど、こうすればよかったのか。

こりゃ〜確実ですな



メ 発売・販売元　J ジャンル　発 発売日　価 価格　M メモリーカード　他 対応・その他



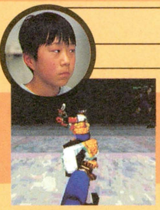


## 通信対戦マップだ!!

これこそ栄えある通信対戦でのみ使用可能なマップである。特徴はあまりに広く遮蔽物が多いため、互いに隠れると永遠に闘いが続き見ている人が寂しい気持ちになるコトだ。暗殺者魂を揺さぶる闘いのワンダーランドなのでおじゃる。

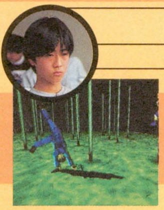
## 参加メンバーは全部で6人 こんな技使ってました

### 小松崎くん 12才



⬅最年少参加者。風門とキシドーソードで闘う。果敢で攻撃的な闘いを見せたが、カウンター攻撃を行なう青年武士たちに大敗を喫する。連れ添いたちは呆れてたぞ。

### 中畑くん 17才



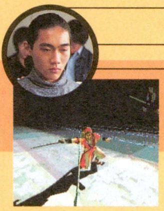
⬅自分からは仕掛けず、カウンターを狙う。彼が優勝ではという予想もあったが、後半急に自分から仕掛ける"イイ人"になってしまい敗れた。結局いい奴でした。

### 松鶴くん 16才



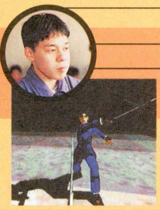
⬅対原田戦で、向かい合ってここで勝負じゃ! という時になぜか急に逃げだし、逃げるだけ逃げたあげく結局斬られ爆笑をかった。だが最後にはイイ思いを!

### 鈴木くん 17才



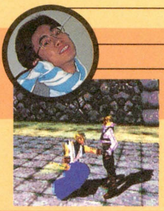
⬅非常に冷静な攻撃を行なう。鎌いたち(△○○)を多用し、強い! 中畑くんと共に優勝候補と見られていたが……。「修行が足らぬ〜」と言い残し去った。

### 原田くん 13才



⬅辰美とセイヨーツルギの組み合わせ。片手垂直包み→片手足払い→垂直斬りの連続攻撃などで一瞬にして勝つという美しい闘いぶりを見せた。見せたが敗れた。

### 毛利くん 26才



⬅参加取りやめの人がいたため急遽呼び出された本誌編集者。1日1時間の睡眠で1週間以上の連続使用が可能だ。誌面を埋めるためだけにここに登場した。




## 記念写真だ! ニッコリ笑って頂きたい!!

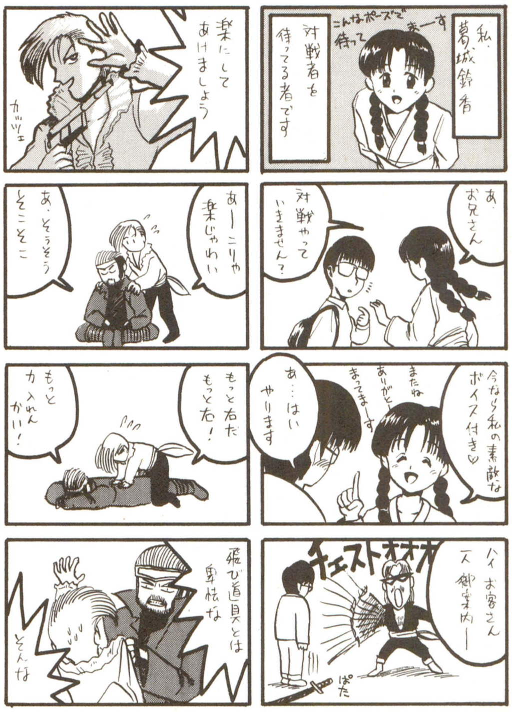


⬅僅差で松鶴くんが優勝!! 賞品のサラウンドシステムゲット。参加賞は盾よん。

## ブシマンガ

ライトウェイト 青地正高

ブシドー開発元ライトウェイト所属の恐らく優秀なる何者かがブシマンガを提供っ。内容は◎と感じる。次号からカラーで描いてね。




## 美男子♥カッツェの オレの操作感

| コマンド | 技名 |
|---|---|
| △ | 上段撃ち |
| ○ | 中段撃ち |
| × | 下段撃ち |
| ○○ | 2連射 |
| R1+△ | 早撃ち |
| R1+○ | 回転撃ち |
| R2+○ | 伏せ撃ち |
| 走って○ | 走り撃ち |
| セレクトボタン | リロード |

⬆撃って撃って撃って撃ったあげくのんびり弾込め＆即死。オレの生き様。



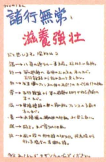



⬆難易度"難"十転倒率"低"でノーコンティニュー100人斬り成功後使用可能のカッツェくん。

電波がオレを操るんだ!!

## というわけで、ブシドークイズ結果発表!!

だからブシドークイズ結果発表なんだ。なんだ〜なんだ〜なんだこりゃよいよい。武士道最大の謎とされていた秘密がいまここに明かされた! 秘密は諸行無常と滋養強壮!! この秘密が明かされたことによりなんらかのボスキャラが使用可能になるとか、そういった生産的変化は一切ない。にもかかわらずはがきを送ってくれたみなさんありがとう。カレンダーは確実に発送する。ていうかすでに発送済。それから次号もこのコーナーがあるようなら、ブシドーが登場しまくる深夜テレビドラマを紹介予定。今後もおはがき待ってるナリ〜。よろちくね。




⬅愛知県の匿名さん。完璧な答えはあなただけ。東大受験可能ナリ!




⬅イラストもいいが付属の手紙も大変カンゲキ。山梨は雷べるかさん。

今月のメアソーちゃん その2 SQ受付嬢・名称不明 年齢不明・得意技不明




**諸**



⬆すぐにわかる高架下のひと文字。

**業**



⬆翠の廻廊(竹薮)近くの木の壁上。

**無**



⬆矢来堰2番目段差金網向こう左のカベ。

**常**



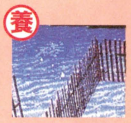
⬆五行館跡の1番左端の雨戸に薄く。

**滋**



⬆粟積櫓跡のでっかい木付近のカベ。

**養**



⬆激ムズ。水鏡掘りの枯れた池の地面。

**強**



⬆同じく水鏡掘り金網向こうの地面。

**壮**



⬆松の段の切り株。お疲れ様でした!

今月の切腹 とりあえずカレンダーの当選者のお名前を大発表! 愛媛県 佐野透／北海道 堀田隆太／長崎県 岩崎努／奈良県 吉田昌起／東京都 今城ひろのぶ／東京都 親谷栄一／大阪府 エピオレニクス／兵庫県 田澤海王／埼玉県 高碕登志子／埼玉県 秋條秀／静岡県 深澤伸幸／京都市 清水恵子／福岡県 植村勉／大阪府 谷野雅史／東京都 酒井誠／愛知県 鈴木宏明／神奈川県 長尾康之／神奈川県 長屋萌子／高知県 山口雄／滋賀県 山野巨樹／耕地県 山口さち／アト最近届いた人数人……敬称略。ということでみんなありがとござる。カンゲキ〜。

[読者諸君らの作品を集結させ ゲームを1本作ろうではないか!!] マスターを越えろ!!

# 3Dシューティングツクール特別講座

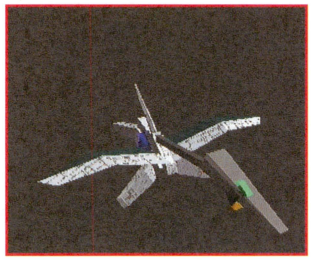
第4回

※本講座では教材として、プレイステーション用ソフト「3Dシューティングツクール」が必要です。

## 募集コース"ステージ1－1" 佐野次郎くん（愛媛県）の作品を採用!!

さて今回から、諸君らの応募作品の採用結果をお知らせすることにしよう! 今回発表するのは、本誌創刊号で募集した作品。ステージ1-1、すなわちステージ1を4分割したうちの最初のコース、奥行き0〜250までだ。数多くの応募作品のなかから選ばれたのは、佐野次郎くん、キミの作品だ! おめでとう!!

彼は、栄誉あるひとり目の採用者として選ばれたのだ。当然、彼のコースは付属CD-ROM内に収録したぞ。ただし収録作品の奥行き251以降は、私の作品だから注意すべし。読者の作品と私の作品が、両方プレーできるなんて幸せ者だな、諸君たちは。では、彼の作品がどのようなものなのかを、ここで解説していくことにしよう。これを見て刺激されたら、どんどんオリジナル作品を送るのだ!



⬆ユーザー登録数の都合上収録はできなかったが、なかなかカッコイイ自機だったぞ。



『3Dシューティングツクール』はプログラムの知識がなくても、素材を選択するだけで3Dシューティングゲームを作れるのだ。
■アスキー
■5800円［税別］
■発売中



1 ⬆スタート直後、地面を滑るように攻撃を仕掛けてくる敵。倒すまで消えないという演出が、なかなかよかったぞ。



2 ⬇少し進むと、左右が崖で囲まれたコースへと突入する。短いコースでも、メリハリがちゃんとつけられているのだ。



3 ⬅崖に囲まれたコースでは、ピラミッドのてっぺんに乗っかったモアイが攻撃を仕掛けてくる。笑える演出だな。



ボスが2体!? 本体を見破れ!!

4 ⬆ボスは2体登場。本体がどちらなのかは、プレーして確認だ。

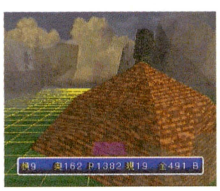
### マスターの 私はここに魅かれた!!

今回採用された佐野次郎くんの作品は、一見"普通"だ。しかし、オリジナルの自機、敵の攻撃のバランス、メリハリあるコース構成と、ちゃんとプレーする側に立って作られているのだ。応募作品のなかには、ただただ敵の攻撃が激しいだけのものが多かった。そのために余計、目についた作品といえる。それと、もうひとつはボス。2体出現させて、どちらか一方が本体という演出は、私の胸を踊らせたぞ。



ム〜ッ

⬆ボスがけっこうヤバめ。ム一……って、オイ!



⬅ピラミッドの上にモアイ。シンプルかつユニークで、私のツボを刺激した。

## マスターの今月の超絶テクニック

### [繰返]機能を使い通常の敵をボスに見せかける

ここでは今回、新たに収録した私の作品の解説をしていこう。収録コースは1-3(奥501～750)。そのなかで、またまた諸君らのテクニックを向上させるイベントを用意したぞ。今回は、中ボスでありながら最終ボスのように、倒すまで延々とボス戦のみが続くというシロモノだ!







⬆[繰返]機能と、[繰返回数UP]のイベントを使用して作る。写真のRの6に注目だ。

⬅ザコキャラにジャマされずに、中ボスと戦える。背景がちゃんとスクロールするのが見どころ。

ひとこと言っておくが、ここでは[繰返]機能についてすでに把握しているものとして解説するからな。さて、まずはボスを用意することだ。ボスを作ったら[繰返]機能を使って、ボスを配置した場所から約7マスほど奥の位置を[開始位置]に設定する。そして[終了位置]には、[開始位置]に約26マスをプラスした位置を設定するのだ。次に[開始位置]に設定した場所に[ダミー]を設置する。その[ダミー]の[イベント]に[繰返回数UP1]、[通過]、[無条件]を設定。最後に中ボス内の[イベント]には、倒すことで敵が全滅するイベントを設定すれば完成だ。これで中ボスを倒すまで、何度も同じ場所を繰り返すようになる用途の幅広いテクニックだぞ。



⬆私の作品には中ボスと、コースの最後に設置したボスの2体が登場するのだ!



## 諸君の力作を引き続き大募集!!

今回の採用作品を見て、これなら自分も! と思った読者もいることだろう。そこで募集する。今回はステージ1-4とステージ2-1だ。ステージはそれぞれ4分割しているから、1-4とはステージ1の奥行き751～999で、2-1とはステージ2の奥行き0～250ということになる、この点を間違えずに応募してきてくれ。さて、その締切なのだが、1-4が6月9日と少々早い。2-1は7月7日とひと月以上の余裕がある。どちらに応募するのかは諸君らの自由だ。いまから2-3を作って、2-3の募集時期に送ってくるというのもひとつの手かもしれないな。まぁ、それはいい。問題は応募作品のアピールの仕方だ。私は送られてきた作品をひと通りプレーするが、その作品をどのように作成したのかがひと目でわかるような解説書がほしいのだ。特に注目してほしいイベントがあるのなら、その作り方を記載するべし。それとオリジナル機を作成したのなら、その作り方も"Rボタン2回"といったように、細かく解説してもらいたい。以下でそのほかの注意事項を説明しよう。

**締切は**
**ステージ1-4 '97年6月9日**
**ステージ2-1 '97年7月7日**
**当日消印有効だ!!**

### 採用作品には手を加えるぞ

今回収録した採用作品は、いくつかの木や崖が削除されている。これは収録の際に、配置できるポリゴン数がオーバーしたためだ。このように以後の収録作品にも、収録の際に不都合が生じたら、私の手で支障をきたさない程度の処理を加えることにするぞ。採用者は以上のことをご承知いただきたい。

### 応募の際の注意事項

- 今回募集するのはステージ1-4(ステージ1の奥751から999)とステージ2-1(ステージ2の奥1から250)。
- 背景はステージ1が"雲2"と"草原1"、ステージ2は"ファンタ2"と"土3"で構成。
- モデルでユーザー登録できるのはボスと自機のふたつまで。
- ダミーを使用したのなら、配置場所を示す説明文を同封。
- 作品に対するコメント(苦労、工夫した点)を同封すること。

### メモリーカードを封筒で送るのだ!!

送るのはメモリーカードだ。審査が終われば、ちゃんと送り返してやるから安心しろ。送り先は右のとおり。自分の住所、氏名、年齢、電話番号を明記することも忘れずにな。締切や募集要綱をよく把握したうえで、自信を持って応募するのだ。期待しているぞ!!




〒151-24
東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー テック編集部
PS「マスターを超えろ!!」係

**発表は6月9日締切ぶんが本誌10月号(8月29日発売予定)7月7日締切ぶんは本誌11月号(9月30日発売予定)で!!**

 イラスト/天津 冴




# 勝負しろ!! コロシアム優秀データついに掲載!!




最近、アムラーやら、シノラーやら、ナオラーやら、カハラーなどのほかに、シカラレテラー（原稿書けなくて編集チョにカミナリくらっている某編集者たち）やら、イジケテラー（原稿書けなくて夜中の3時ごろにブツブツつぶやきながらデスクに向かっている某編集者たち）を目にすることが多いのだが、全国のネジラーとパンドラーの諸君は元気でやっているかな?

読者ちゃんたちから寄せられたセーブデータをCD－ROMに収録して全国規模のゲーム大会をやってしまおうというこのコーナー。現在、『カルネージハート』と『Pandora Project～THE LOGIC MASTER～』のバトルを展開中だ。最初の募集をかけてから今回で3回目。CD-ROMには栄えある第1回大会で活躍した、優秀な機体たちが格納されているぞ。ということで、いよいよ左記のシステムの本領が発揮されるときがきたのだ。ココで重要なのは読者ちゃんサイドがCD-ROMのデータに勝てるチームを創ることだ。"俺のマシンが最弱だ!"などと言いながら、へなちょこデータを送ってこないよーに、ヨロシク。

Pandora Project THE LOGIC MASTER™

EXTRA MATCH Colosseum No. 97-4-1 コロシアムナンバー

## 特別試合を開催したのだ!!

5月号のリーグ戦で見事、全勝優勝を果たした"ケーニッヒ!!"。今回はそのデータをCD－ROMに収録。同時に4月号と5月号に収録したデータと戦わせて、どれだけ強いのか検証したぞ。

付属CD-ROMに入ってます!!

### "ケーニッヒ!!"の強さは本物だぞ!!

連載コーナー『Pandora Project』。今回は、前号で優勝した"ケーニッヒ!!"と4月号、5月号に収録したセーブデータとで特別試合を開催したのだ。総当たり戦ならぬ"ケーニッヒ!!"vs"テップレ軍団"で順に対戦をしてみたぞ。その結果、なんと8勝1敗で"ケーニッヒ!!"が圧勝。編集部で強いといって収録していたデータは、実は弱かったのか? いや、そんなハズはない。それだけ"ケーニッヒ!!"が強かったということなのだ。

| ケーニッヒ!! 時雨ひとし（大阪府） | タスクフォース・ムラサメ | よわい300ネン | N&K | ひかるすっごーいのがすき | KOBA8888 | 紫城京哉 | MASA | かりめろ | ういろう |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 勝敗 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ |
| TOTAL TIME | 16 | 26 | 44 | 33 | 24 | 48 | 42 | 34 | 32 |
| 損傷率 | 4 | 4 | 16 | 19 | 49 | 12 | 100 | 24 | 0 |
| | 4月号収録データ | | | | 5月号収録データ | | | | |

対戦表の見方

- ○ ●勝利
- 58 ●TOTAL TIME
- 4 ●損傷率
- × ●敗北
- 58 / 100 ●負けた時の損傷率は当然、100%



➡移動しながら相手を狙い撃ちする。しかも協力してだ。

➡すべての試合が、TOTAL TIME50以内。ユニットの性能が高いためムダな動きがなく、短時間で決着がついてしまう。

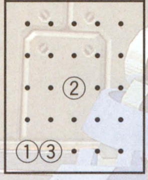
見よ!! このハイレベルな戦いを!!

### キミは"ケーニッヒ!!"に勝てるか!!

"ケーニッヒ!!"のデータは、今回の付属CD-ROMに収録してあるぞ。キミの機体と戦わせよう。勝つことができたらたいしたもの。ロジックマスターになれる日も近いぞ。残念ながら負けてしまった人は、精進して勝利を目指してほしい。

ケーニッヒ!!のロジック
総合レベル1198

初期配置






①クリシュナ
機体名：パンターⅡ



②レオハウンド・ガンナー
機体名：ティーゲルⅠ



③スターリング
機体名：フェルディナント

 ※付録CD-ROMのセーブデータの内容は105ページ




The BEST4 Colosseum No.97-4-2 コロシアムナンバー

**The BEST4 of Colosseum No.97-4-2**

優勝 JANIS(吹田市)　準優勝 新城貴文(東京都)
第3位 西山岳詩(新潟県)　第4位 秋元慶太(神奈川県)

今月は、前回みごと優勝を飾ったJANISの"洗礼"を徹底解剖。優勝したOKEの強さの秘密を大公開!!

付属CD-ROMに入ってます!

トーナメントの結果については先月(6月)号を参考にしてね

# これが初代キング・オブ・ネジラー、JANISの"洗礼"だ!!

## Hardware

オプションパーツに"クランクP5妨害装置"、サブ武装に"デススフィア"と、まさに飛行型OKEの王道を行くハードウェア。もちろん機体、エンジンには最適化が施されており、12×12の中央処理装置が飛行型OKEとしては大きめなのが特徴。

**洗礼**
総合火力:15580
総重量:16642kg
最大重量:16644kg
生産コスト:5230
生産工数:443
必要生産レベル:7

エンジン効率と機体重量の絶妙のバランスに注目!



**装甲材料**
50mm装甲(ユニオン・クロード)
防御係数:16
重量:12000kg
生産工数:24
生産コスト:180
生産レベル:1

**中央処理装置**
A-LEX663P3(AAC)
処理速度:高速記
憶容量:169NC
重量:7kg
生産工数:16
生産コスト:140
生産レベル:2

**サブ武装**
12連地雷ポッド(マクモレル)
搭載数:12
重量:216kg
生産コスト:120
生産工数:36
必要生産レベル:1

**オプションパーツ**
クランクP5妨害装置(キャニオン・ロジック)
処理速度:高速記
憶容量:169NC
重量:7kg
生産工数:16
生産コスト:140
生産レベル:2

**機体**
プロキュルール02(マクモレル)
基本耐久度:455
基本重量:1820kg
生産工数:202
生産コスト:1200
生産レベル:7

**メイン武装**
シャンピオンレーザー2(マクモレル)
重量:130kg
生産工数:12
生産コスト:300
生産レベル:1

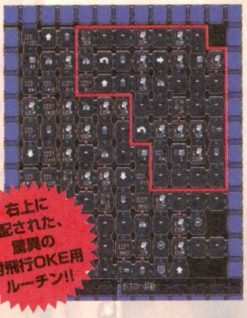
**燃料パック**
150ガロン燃料タンク
積載量:150ガロン
重量:794kg
生産コスト:30
生産工数:21
必要生産レベル:1

**散布地雷**
デススフィアmk2(キャニオン・ロジック)
火力:215
重量:45kg
生産コスト:105

**エンジン**
タイロン5mk2(マクモレル)
出力:43800kg
燃料消費量:64.8gal/分
重量:395kg
生産工数:94
生産コスト:960
生産レベル:7

**エネルギーパック**
高分子レーザー発振器B(キャニオン・ロジック)
重量:130kg
生産工数:12
生産コスト:300
生産レベル:1

## Software



右上に配された、驚異の対飛行OKE用ルーチン!!

このプログラムの最大の特徴は、実線で囲まれた対飛行型OKE用ルーチンだ。飛来物が前方に存在しない場合は、レーザーを発射しながら上昇し前進、存在する場合は、ミサイル誘導妨害波を発し、回避行動を優先的に選択。一見なんでもないルーチンのようにみえるが、その本当の恐怖は実際に対戦したネジラーにしか理解できない。サブ武装の弾薬がゼロになった際にもこのルーチンに移行するため、スキのないプログラムになっている。

## The Preview of BATTLE

それでは、"洗礼"の主な戦術をみてみよう。レーザー攻撃からの左右移動を基本に、距離をおいて敵を飛行か否かを判別。敵が飛行型OKEの場合、驚異の対飛行用ルーチンに移行。地上型OKEの際は、敵の直上からの急降下爆撃により粉砕。あえて弱点をあげれば、浮遊機雷を避けるプログラムがアマイところか。



その強さはキミの目で……

## 募集データ

### Colosseum No.97-7-1

**引き続き3vs3格闘戦専用機体データを大募集!!**

熱狂的月影マニア、格闘系ネジラーのリクエストにお応えして"Colosseum No.97-7-1"で募集するOKEも、飛び道具の使用をいっさい排した格闘戦専用に限定。そして、募集期間が短すぎるというお叱りから、締切を6月14日消印有効に延長! キミの参戦を待つ!!

**規則(レギュレーション)**
・格闘戦のみを行なう機体データ。格闘戦のみで戦闘を行なうOKEであれば、2脚、多脚は問わない。
※飛び道具を用いた場合、その時点で失格とします。



飛び道具の使用はいっさい禁止!

## 応募方法

■用意するもの
・メモリーカード
・メモリーカード用ラベル
・応募用紙
(A4のレポート用紙など)
・あて名シール
・封筒

❶CD-ROMに入っていたデータとそこそこ戦えるチームをひとつ作る
❷1チームぶんのデータをメモリーカードに入れる(複数のチームが入っていた場合は無効)。
❸メモリーカードに本名とコロシアムナンバーを書いたラベルを貼る。
❹応募用紙に郵便番号、住所、本名、本誌に掲載希望のペンネーム(本名可)、応募するコロシアムナンバー、自分のチームデータの名前、自分のチームデータの説明を書く(『カルネージハート』への応募の場合、ハードウェア、ソフトウェア、主な戦術、制作にあたって苦労したことなどをA4のレポート用紙に書いて添付してください)。字の読めないものは選考外になるから注意すべし。
❺封筒に貼れるサイズのシールに自分の郵便番号、住所、氏名を書く。これが、編集部がメモリーカードを返送する際に使う"あて名シール"になる。
❻封筒の裏にコロシアムナンバーを書いて、メモリーカードと応募用紙、あて名シールを入れて、下のあて先へ送る。

注意、応募したメモリーカードは返却しますが、発送までに時間がかかります。本誌で発表してからだいたい1ヵ月かかるので、ご了承ください。それから不慮の事故に備えて、応募データを必ず別のメモリーカードにコピーしてとっておくのも忘れずに。

**あて先**
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー テック編集部
**テック・プレイステーション7月号**
**"ゲーマーズコロシアム"係**



応募締切 '97年6月14日(当日消印有効。1日でも遅れると無効なので注意)

# ZUNTATA SOUND ROOM

CD-ROMに入ってます!!
サウンド収録!!

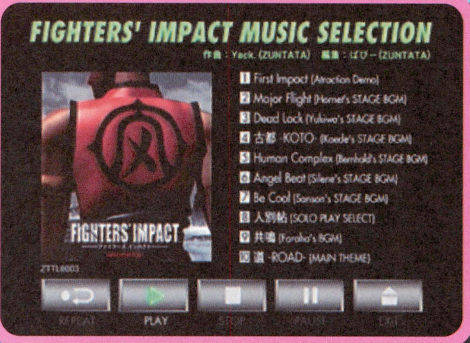
ZUNTATA RECORDS

タイトーオリジナルサウンドレーベル、"ZUNTATA(ズンタタ)レコード"。
サウンドのプロフェッショナルチームが、アレンジ曲を提供してくれたのだ。

## あのZUNTATAがオリジナルサウンドを提供!!

### 大登場!! TECH謹製CDプレーヤー!!

ゲームミュージックでおなじみの"ZUNTATA"が、サウンドレーベルお試し版を作ってくれたのだ。記念すべき1回目の作品は、『FIGHTERS'IMPACT』だ。約4分、心ゆくまで体験しよう。「うち(ZUNTATA)の特性として、一見どーでもいいようなところにこだわりを持ってしまう、ということがあるんです。メドレー形式にしようというのは最初から頭にあったんですが、ただ曲を繋げただけというのは芸がないので、"テレビのチャンネルのザッピングしている"場面を妄想しつつ作ってみました」(ばびー氏談)。




### スタッフの意気込み

**黒崎幸司氏**
(ディレクター)

ゲーム中のBGMやCDでは聴けないボイスやSEを使ったオリジナルメドレーを収録することにより、ZUNTATAファンはもちろんのこと、ZUNTATAファン以外の人たちにもどんどん聴いてもらいたいと思っています。また、ZUNTATAオリジナル曲や、CD未収録曲などもどんどん収録していきたいと思っています。

### これがZUNTATA RECORDSだ!!



⬆フルオーケストラによる収録風景。この空間で新しいサウンドが、次々と生み出される。

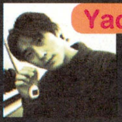
"ZUNTATA"とは、タイトーのサウンド開発部門の総称であり、名称の由来は音楽のリズム"ズンタッタ"(3拍子)を文字っているのだ。昨年設立したオリジナルレーベル"ZUNTATA RECORDS"は、毎月1タイトル以上のCDをリリースしている。音楽の製作はもちろん、CDの企画、ジャケットのデザイン、コピーなど、"すべてを自らの手で"をコンセプトに質の高い作品を作り続けているぞ。

ZUNTATAの詳しい情報は、ホームページで公開中だ(http://www.taito.co.jp)。

### スタッフ紹介

ズンタタのメンバーから、テップレ読者へコメントをいただいた。スタッフの熱いメッセージを聞いてくれ。

**Yack./COMPOSER**



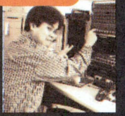
⬅本気で遊ぶです。半端はいかんとです。

**OGR/COMPOSER**



⬅"夢"、抱いてますか? "心"、躍らせてますか? 失う速度はとても早く、見続けることは難しい。

**ばびー /ENGINEER**



⬆とにかく要望、感想を聞かせてくれ! まずはそれからだ。うむ。

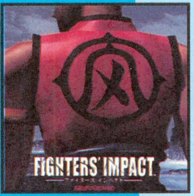
**Sally/COMPOSER**



➡もうすぐ夏だ!! 今年はゲーム音楽の概念を覆したZUNTATAのSOUNDで過ごそうよ。この夏は、ZUNTATA RECORDSに注目してね。

### MUSIC CD FIGHTERS' IMPACTを聴こう!!

『FIGHTERS'IMPACT』の"音空間"を完全収録したアルバム。アーケード版に加えて、細江慎治氏を迎えてのアレンジバージョンも追加したCD。「対戦ゲームというジャンルにあるべきな"主体性と客観的"という点を曲で表現するのに苦労しました」(Yack.氏談)。




**[FIGHTERS' IMPACT]**
ZUNTATAレコード
●販売
SMEインターメディア
●品番
ZTTL-0003
●価格
2548円[税込]

### GAME FIGHTERS' IMPACTをプレーしよう!!

秒間60フレームのモーションキャプチャー、モーション・スライド・コンボと、数々の新システムを採用した3D対戦格闘ゲーム。タイトーによる最高のゲームと、ZUNTATAによるこだわりのサウンドがここに集結した。ゲームをプレーしながらそのサウンドを聴けば、ゲームの世界にはまれることウケアイ。5800円[税別]で好評発売中だ。




⬅ズンタタによるこだわりのサウンドが、対戦格闘ゲームの熱い戦いを、さらに加熱させる。

# 「時にはデジタルなお話を…」

Digital Entertainment Columns

デザイナー、プロデューサー、イラストレーター、シナリオライター、サウンドデザイナーに声優と、プレイステーションやゲームに関わる業界著名人各位によるコラム集。その道のプロだからこそ語れる、とっておきの話を満載してお届けします!!



## ゲームクリエーターとお酒の、切っても切れない仲


**黒田愛美**（くろだ・まなみ）［デジタル・エンタテインメント・クリエーター（元気株式会社）］


ファミ通浜村編集長の交遊録発表以来、僕はゲーム業界の"遊び人の金サン"という地位を認識されてしまった。

しかし、しかしである。ゲーム業界という限られた範囲のなかにおいてさえも、この僕なんかとうてい及びもつかない豪の者が満ち溢れているのである。まあ、六本木の帝王と言えば某FFで有名なS口さん、もちろん髭の編集長にも僕は色々と勉強させてもらっているんだけど……と、話がどんどん関係のない方向に行ってしまっている気がするが、酒好き、キャバクラ好き、ここにゲームクリエーターと呼ばれる種族の哀しい性が潜んでいるのである。

なにが性なのかとゲーム業界以外の人には理解されにくいかもしれないけどヒトコトデ言って"性"なのである。まあ、納得してちょうだい。

では、わかりやすくゲームクリエーターと酒の仲について自己弁護も含めて説明していこうと思う。

まず、ゲームを作っているとストレスが溜まる！　1日中モニターとにらめっこしているのだから！　これが第1の原因である。飲みたくなる!!

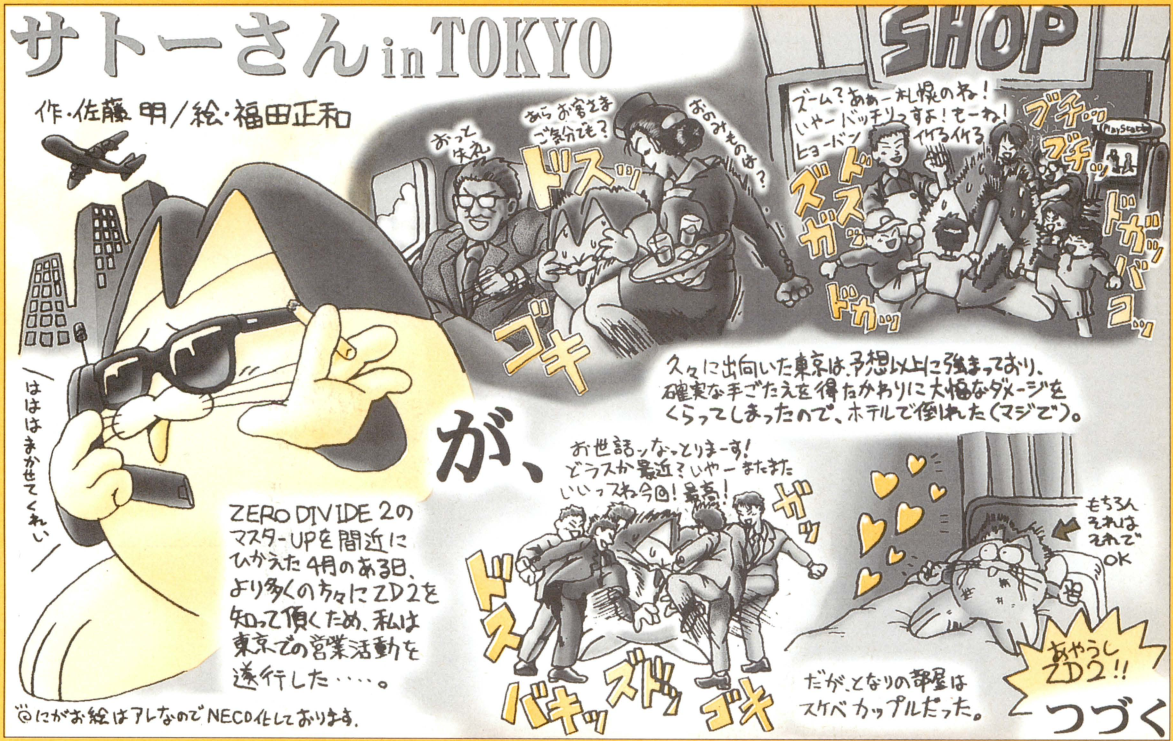
次に、僕らの業界は一線で活躍している奴等は、まだ十分に若いのである。そして、活躍していればしているほど忙しくて普通の時間に自由になれないのだ！　このために自由になれる遅い時間にやっている健全ではない場所、つまり居酒屋やキャバクラに行かざるを得ないのである。そして忙しいがために、付き合い始めた女の子と結構時間のズレで別れることが多い。せっかく普通の女性と出会えたのに……。

だから、ゲームクリエーターたちは1杯の水を、安らぎを、出会いを求めて深夜の繁華街へと消えていく。

そして、夢破れまた酒を浴びるのであった……これが真相だ!!

だが、こんなことばかりではイケナイ！　そこで僕は考えたのだ。この悪循環を断ち切らねばと！　パックインビデオの大野さんを会長に、ゲーム業界独身クラブを設立したのだ。なにをするかって？　ただひとつ、合コン！　実績としてコンパニオン、スチュワーデス、モデル、女子大生、レースクイーンなどと合コンを重ねた。これからもどんどん会合を開いていく予定だ。こうしてゲームクリエーターたちに光があたり、素敵な出会いが酒との仲たがいさせるまで……。

VOICE　『首都高バトルR』もひと段落したが、最近は夜の街ともご無沙汰。新しいアイデアをまとめようと悩む日々。



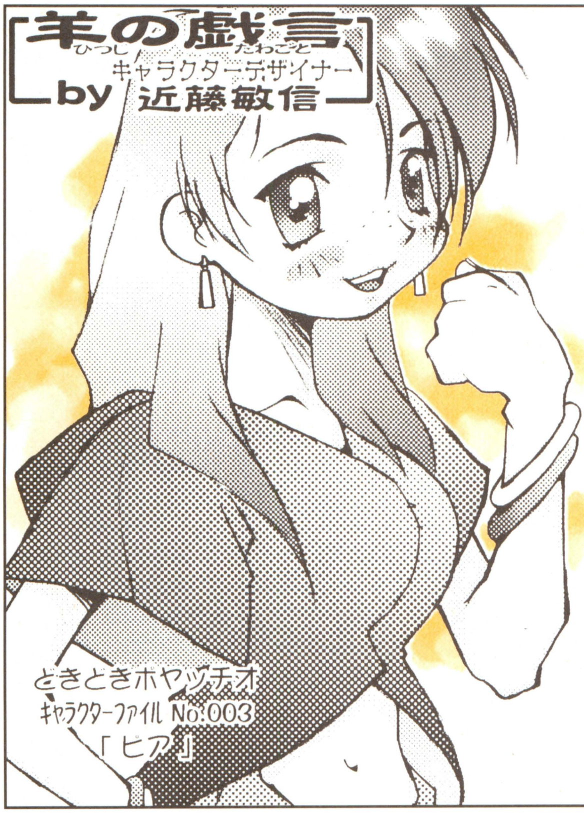

VOICE　福田正和・超高校級頭脳集団・（株）ズームのグラフィックデザイナー。ズームのゲームすべてにちょっかいをだす。バイク通勤フリーク。趣味はCDバカ買い。

VOICE　佐藤明・明日を見つめる人間企業・（株）ズームの代表取締役社長。ズームのゲームをすべて取り仕切る。パソコンセッティングフリーク。趣味はハワイ。

VOICE

# 羊の戯言（ひつじのたわごと）
キャラクターデザイナー
by 近藤敏信

最近仕事で瞬間的にゲームやりまくりビデオみまくり三昧(笑)。おすすめはゲームだとないんだけど、ビデオだと今更って感じだが『ブレイブハート』がいち押し!! まだ見てない人はぜひ!!




## 「どきどきポヤッチオ制作日記その１」（声優デビューへの野望）

それは3月も終わりに差しかかったある小雨の降る午後であった。
CESAのショー用に出展する『どきどきポヤッチオ・ビデオクリップ』の音入れのため、スタジオにスタッフたちが集結していた。
ヒロイン役の川菜翠さんもノリノリでいい感じだ!!
「男の声が必要な箇所があるんですけど、どういうことです？」
計画どおりだ（ニヤリ）……。キングレコードからは、
「今回のビデオクリップ、声優さんは川菜さんひとりですからね、絵コンテもそれで済むように切ってくださいよ」
と言われていたのだが、声優デビューを企むべく男のパートをこっそり増やしておいたのだ。
「しかたがない、私が責任とって声を当てましょう……」。
私はゆっくりと立ち上がりあたりをいちべつした後、おもむろに口を開いた。「あ…、あめんぼあかいな、あいうえお……」。
『ガラスの仮面』で手に入れた、取って置きの知識を披露し、ふさわしい人間であることアピールした。いける!! アカデミー賞もビックリだ!!
私は勢い勇んでレコーディングルームへ入った!!
しかし、結果は……ト林
やはりプロの道は厳しく険しい……どうにも滑舌がよくない。しかも、
「演技しなくていいから、普通で、普通で……」。
と言われてもなにが普通かわからなくなってしまう有様であった。
大丈夫だ……まだポヤッチオ本編のレコーディングがあるじゃないか!!
またこっそり男パートを増やしておかねば…クックック……。

VOICE

5月末発売予定でしたが、ひと月ばかり遅れちゃった『ネクストキング』。元ネタからしてけっこうヤバイのでかなりおもしろいはずです。プレーしてその辺の事情がよーくわかったとしても、ウチの奥様にはご内密に。



# ありふれた、ケチ臭い話ほど感動は長続きするような気がする

**桝田 省治**（ますだ・しょうじ）**［ゲームデザイナー］**

ゲームの開発というのは、ユーザーの皆さんが想像するより実際ははるかに時間も手間もかかるものです。とくに僕の場合は、いばれた話じゃないですが、企画書を書いてから発売まで5年なんてのはザラです。

これだけの長町場だと、マラソンランナーに近い心境になることも多々あります。毎度のことですし、もうバレてますから、いまさら付き合いの長いスタッフが不安になることもないと思うので書きます。

実は製作期間の真っ最中に、次のような根本的疑問や不安を僕自身が必ず持ちます。それも何度もです。

**「いったいこのゲームのどこがおもしろいんだっけ？ ゲゲ、忘れた!!」**

やあもう、いつものコトなんで、最近では僕自身もこの究極のパニック状態を、なかば楽しむ余裕ができました。というのも、何度かこの危機的状況に接しているうちに、先の疑問の答えがありそうな辺りにおよその目星がつくようになったからです。

お恥ずかしい話なんですけど、後から考えると、実は僕の企画って身辺100メートル以内の事柄しかネタにしてないんです。だから企画書の日付を見て、その前の半年くらいの僕にとっておもしろかった事件を記憶から探るだけ。そういえば結婚した、引っ越した、子供ができた、中学時代の友人に会った……とかね。

たとえば『天外魔境Ⅱ』ならちょうど結婚した頃です。戸籍の僕の名の前から親の名が消えて、後ろにはこないだまで赤の他人であったはずの女性の名が記され、おまけに上にはなじみのない"世帯主"の3文字。

身体的には何ら昨日と変化のない僕は、ある日を境に突如として得体の知れない責任を負ったわけです。

この戸惑い、あるいは喜びと潜在的には同質のモチベーションで、天外Ⅱの主人公は旅立ちます。またその帰結として、物語の最後には創造主である親との離別が描かれています。もちろんそこには未来への明かるい希望もプンプン漂っています。

なにしろモチーフが自分の結婚ですし、当時は新婚ホヤホヤでしょ。仲人もあの広井さんなもんで、ウソでもハッピーじゃなきゃ世間様に申し訳が立たないですからね(笑)。

これが『リンダキューブ』の頃になると事情は一変。僕の興味は、日々膨らむ妻のおなかに集中してしまいます。その原因に心当たりはありましたが、"アレくらいのことで"いきなり新たな"生命"が誕生してしまうなんて……。はやりだからという軽い気持ちで出産に立ち会ったのも失敗でした。不覚にも感動しちゃったんですね、コレが。

**「僕が死んでも僕の血は目の前のこの子に受け継がれるんだよなあ」**

ウルウル……てな感じでしたかねェ。

というわけで、リンダのテーマは安直に"種の存続"に決定。PCエンジン版にはネタが未消化だったせいもあって、エンディングには出産シーンまで入ってました。さすがにマンマで、ちょっと恥ずかしくなったので、PS版では削りましたけどね。

まッ、いずれにせよ、僕の興味の対象は身近な生活臭にまみれた貧乏くさいモノに限られています。でもおかげで、たとえ忘れてもおもしろさの原点をたどるのは簡単ですし、とりあえず1番興味のあることなので、モノを作り続けるのに必要なパワーの桁が違います。それに妙な説得力まであるという思わぬ効用もあります。

ちなみに女の子をライバルと奪い合う『ネクストキング』の元ネタは、公開すると円満な家庭に波風が立つ恐れがあります。こわいので書けません。どうしても知りたいという方は買って遊んでください、としっかり最後に宣伝して今月は終わり。

ほんじゃまた、来月!



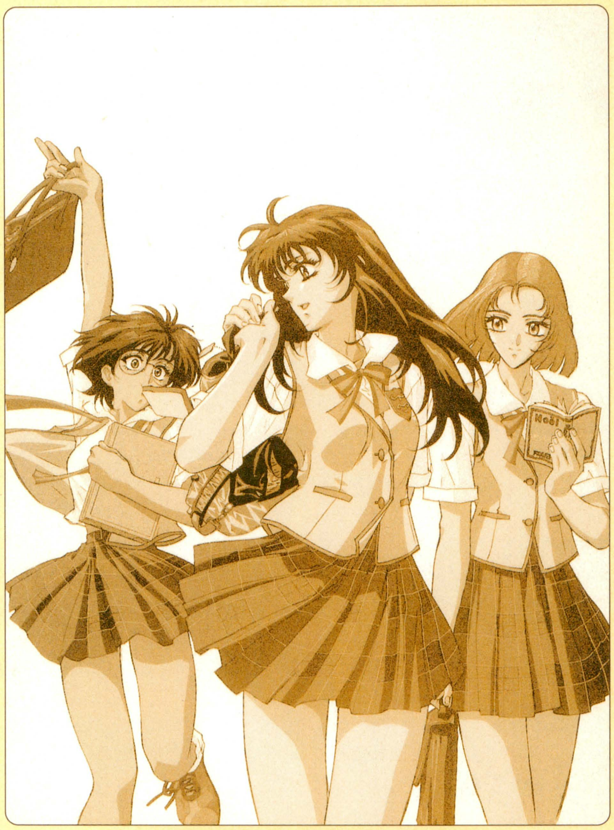
# 時には ノットデジタルな夢を

**亀井 毅** ［パイオニアLDC(株)NOëLプロデューサー］
（かめい・たけし）

「じゃあ、パフェ、おごって！」

東京ゲームショウの帰りに臨海区をプラプラ散歩していたら、あの3人娘にばったり出会ってしまった。午後6時ころだったと思う。後ろから元気な声をかけてきたのはやっぱり代歩だった。あいかわらずインパクトのある娘で、アクアタワーのモール街でショッピングをしてきたばかりとのこと。3人とも両手いっぱいに買い物袋や包みを抱えていた。由香と恵壬は代歩につき合わされたらしい。さんざん歩き回ったようで、ちょっと疲れた様子。「みんな元気してた？」。「約1名は、とびっきりね」。「代歩ったら、新しくオープンした臨海パークのバーチャルオーシャンライドに、これから行こうってきかないんだ。あたしはあーゆーの苦手だっていったんだけどね」。「もう決めたんだから、グダグダいわないの！」。「だってこんなに荷物増えると思わなかったんだもん」。「由香、あんたの場合はそのリュックのなかにしまいこんでる移動端末やら訳のわかんない機械が重いのよ！」。「ふたりとも、こんなことで言い合いしないの。ねえ」と、僕に同意をもとめられてもなあと、恵壬に複雑な笑顔を送った。「どこかでひと息入れてからにしたら？」。

とまあ、そんな夢を『NOëL』のデバッグ時期に何度か見たことを思い出した。現代では、人工生命、人工知能や複雑系といった先端サイエンスのフロンティアで、生き物のように思考し、行動する機械の登場が予見されているらしい。でも機械は眠ることを知らない。もしかしたら"夢"はノットデジタルな人間に許された最後のゼイタクかもしれない。などと思いながら無邪気にひとの夢に入り込んできたノットデジタルな代歩たちにパフェをおごってあげたのであった。





VOICE

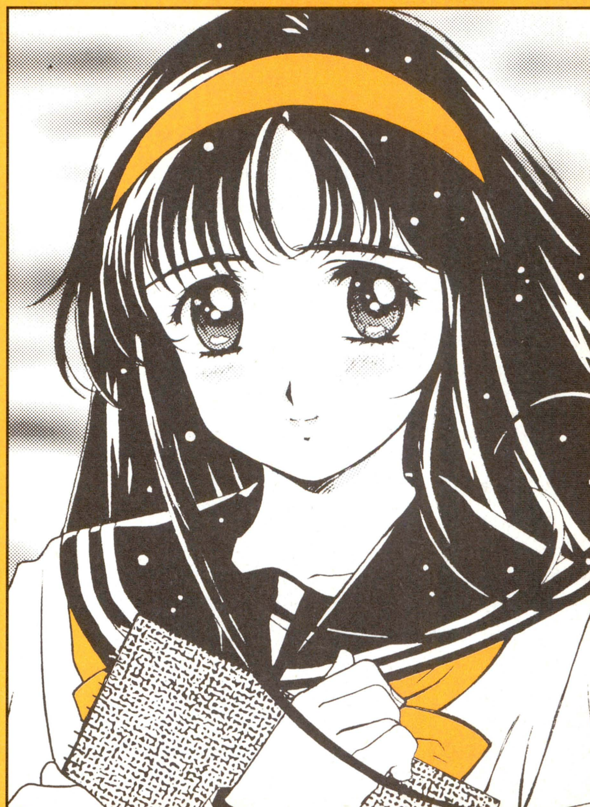
「桜は散り際が美しい」などとカッコつけるまもなく葉桜になってしまった。ゲームの仕事に携わっていると時間が経つのが早すぎるように思うのですが、どなたか時間の最高時速を知っているかたがいたら教えてください。

# 大和撫子を追い求めて……

**すぎやま現象** ［イラストレーター］
（すぎやま・げんしょう）

大和撫子というと本来は、夫の支えになって家を守ってきた、強い日本女性のことをいうのだと思いますが、イメージとして勝手に僕がいだいてしまうのは、清楚で、控えめで、その賢さゆえに主人をたてる、着物の似合うすこしおっとりとした、気品をもった女性像なのです。現実にはそのような女の人がそうそういたとは思えませんが、だからこそゲームの仮想空間の世界では、そんな大和撫子なお嬢様に逢ってみたいと思ってしまうのです。実際、ゲームに登場するヒロインにはお嬢様キャラという定番がありますが、僕の追い求めている大和撫子なお嬢様は少なく、高飛車で「お〜ほっほ！」と笑う成金的なお嬢様が多いように思います。もちろん"たかびーなお嬢様"は、そのインパクトたるや絶大なものがあるので、キャラクターのメリハリとして使われるためなのでしょう。

僕の関わりました『フォトジェニック』という恋愛フォトシミュレーションでは、そんな僕の大和撫子への思いをこめてデザインをしました、北条綾乃ちゃんというヒロインが登場します。歴史ある北条家に生まれたお嬢様である故の悩みをかかえ、ひたむきに生きる彼女を、どうかやさしく包んで勇気をあげてくださいますよう、切にお願いします。



VOICE

『フォトジェニック』のビジュアル担当としての仕事もようやく終わり、PS版の完成をプレーヤーの立場で待っています。絵に関してはそのときそのときの精一杯で気持ちを込めて描きましたのでぜひ見てくださいませ。

VOICE

東京ゲームショウでアスキーブースに来てくれたみんなありがとう。CDが足りなくてゴメン。また秋に会おう。



# 実は弥生ちゃんも好きな浮気者。

文:杉山一郎 [ゲームプロデューサー (株)アスキー所属]
(すぎやま・いちろう)

弥生ちゃんの魅力は、あの大きな瞳と丹下桜さんの声にある! こう断言できるのはボク自身がメロメロだからだ(ごめん、由梨香嬢。イチオシはあなたです)。

ボクと弥生ちゃんの出会いは、設定資料のラフ画。その時なんと彼女は髪にリボンをしていた。「おいおい、高校生で髪にリボンはないだろう……」と思い、リボンだけ取ってもらった。で、いまの彼女に落ち着いたワケ。

……弥生ちゃんか、かわいいけど、ボクの守備範囲じゃないな。とか思いつつ時が流れ、下校会話モードのプロトが完成した。そこで弥生ちゃんとめでたく再会。(最初に弥生ちゃんを作るあたり、一部スタッフの思い入れを深く感じた。普通ヒロインの綾音ちゃんから作るよね)。

で、下校会話モードの弥生ちゃんなんだけど、みんなも知ってるとおり抜群にキュート。彼女って、やたら大きな瞳で瞬きしながら、こっちを見つめるんだよね。「まずい!転びそうだ!」はやる胸を抑えて"勉強のこと"をチョイス。「数字が3つ以上並ぶとチンプンカンプンで……」by弥生。「うおおお……丹下さんの声が想像以上にはまってるぜ!」by杉山。ちょっとときめきゲージの数値を上げ"ほめる"をチョイス。「先輩、ほめるの上手なんだから……」by弥生。「うおおお……弥生ちゃぁん。照れないでくれ、こっちが照れる」by杉山。……いやぁ、転がった転がった。で、いまにいたるワケだ。

弥生ちゃんの「ほめるの上手なんだから」は、綾音ちゃんの「そうなんだ……」並にボクのハートを直撃する。ホント、声の力って大きいぜ。




イラスト:松田浩二 謎の経歴を持つイラストレーター……と言われる。自分では別に謎なつもりは無いんだけどなぁ。
(まつだ・こうじ/イラストレーター)

---

VOICE

ZUNTATA(ズンタタ):タイトーサウンド開発チームの総称。中山上等兵:作曲の担当者。相撲依存症。

# 窓の外を流れる風景

中山上等兵(ZUNTATA) [サウンドエンジニア]
(なかやま・じょうとうへい)

皆さんは電車、好きですか? 通勤・通学はもちろん、ちょっと映画でも観ようかなとか、飲みに行こう!だとか。特に都会だと、なにかしらの行動をする度に電車に乗ったりしますよね。

申し遅れました、私は「電車でGO!」の作曲を担当した中山上等兵といいます。こんな私も、毎日の通勤では電車のお世話になっています。たまには電車のなかで眠ってしまうこともあります。電車って適度に暖かいから気持ち良くなっちゃうんですよね。あの「ガタン・ゴトン」というわずかな震動も、あるいは影響してるのかも。満員電車は嫌ですけれど、適度に空いている電車って、いいですよね。

突然ですが、私は電車のなかで作曲することがあります。もっとも、五線紙さえあればどこでも作曲はできるんですけど。電車って、バスとか乗用車に比べて震動が少ないから、書き物をするにはもってこいの場所なんです。移動時間が長いときって、どうしても退屈しちゃいますから、その時間つぶしっていう意味もあるんですけど……。

黄金週間とかお盆休みになると、田舎の普通列車で1日中ぶらりと旅(?)をしていることがあります。たぶん、電車の窓から流れて行く風景を見ているのが好きなんでしょうね。こんなときは、いつも通勤電車で聴いているMDのヘッドフォンをはずして、電車の「ガタン・ゴトン」という音をしばらく楽しんでみます。一面に広がる畑や、そこで働く人たち。あのひとりひとりのなかにはいったいどんな物語があるのだろう……と、意味もなく想像したり。すると、なんの予告もなく突然メロディが浮かんできたりするんですよね。たとえると、昔なくした百円玉が本棚の裏から転がり出てきたような。で、そのメロディを手元の五線紙にちょっとメモして、また外の風景を眺めて……。いいですよね、リラックスしてて。会社でもこんな風にすぐ浮かんでくれれば苦労しないのに(笑)。

通勤電車のなかでも、ふとした瞬間にメロディが浮かんでくるときがあります。電車に乗り込むときはひどい夕立だけれど、目的地に近づく頃には空が明かるくなってくる……。このとき、空が奇麗なピンク色に染まることがあるんです。本当に、信じられないくらい見事なピンク色に。この瞬間、私は心のなかで「曲を書きたい!!」という衝動にかられて、思わず五線紙に鉛筆を走らせてしまうんです。それこそなにかに憑かれたみたいに。この電車の運転士さんは、こういう風景を何度も見ているんだろうな……。そのときどんな気持ちになるのだろう? どんなことを考えるんだろう? 小さい頃の思い出だろうか、それとも家で待つ大切な家族のことだろうか……。そう考えて作ったのが、「電車でGO!」のエンディング曲です。まさに電車に乗ってできた曲というわけですね。

「電車でGO!」に限らず、私はさまざまな曲を電車の力を借りて作ってきました……。もちろん全部が全部というわけではないですけれど。そういう意味で、本当に電車には感謝しています。でもいつか、あの「ガタン・ゴトン」という音が消えてしまうようなことがあったら、私の足は止まってしまうかも知れません。もしかしたら曲が書けなくなってしまうかも知れません。だから、いつまでも昔ながらの電車であってほしい……そう思います。いまの自分が、いま見ることができる風景が消えてしまわないように。

●ZUNTATA ニューリリースCD
5/30 レイフォース・ラピング・ビート・
6/21 メタルブラック ザ・ファースト



# オリジナルGAMEを完成させちゃった!

## 高橋里華［タレント］
（たかはし・りか）

少し前に「初めて自分で自分を誉めてあげたい」できごとがありまして、それはなにかと申しますと、なんと自分でプログラムを組んでオリジナルのGAMEを完成させちゃった！　ということなんですが、そうは言っても相手は……難しいプログラムです。

プログラムを組む……そんな大それたこと私にできるわけがないと思っていたのに、それなのに、できてしまったのです。

とはいっても私ひとりではもちろん無理なお話なので、きちんと先生に教えてもらいながらの作業でした。

苦痛に感じ、何度逃げ出してやろうと思ったことか。自分からお願いしておきながら、ホントずいぶん勝手な話だと痛いほど感じてますが、それほどひと筋縄ではいかないのです。なんせ、プログラムの原点ともいわれるアルゴリズムがもうわけわからない！

ふだんはなにも考えずに動かしている私たちの動作にも、実は細かなアルゴリズムが存在する……そんなこといきなり言われたって、組み立てていくことが素直にできるわけがないっ。

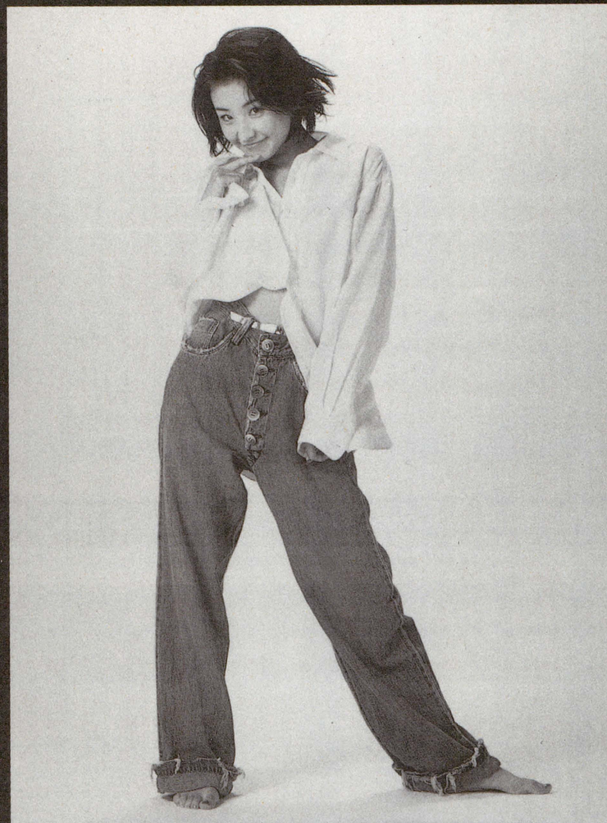
もうおわかりのようにバグの連続でした。プログラムを書き、入力して、正常に動くかどうかのチェックをし、バグが出たらデバッグをしてまた次の行程へ……。

私はこれほど後悔をしたことはないです。せめてもう少しプログラムが簡単であってくれたらいいのにと、幾度となく作った人を逆恨みしました。

プログラムを組む基礎的なところまではなんとか独学でできたものの、それ以上は努力、根気が最大限に必要なんだということが、今回よくわかりました。

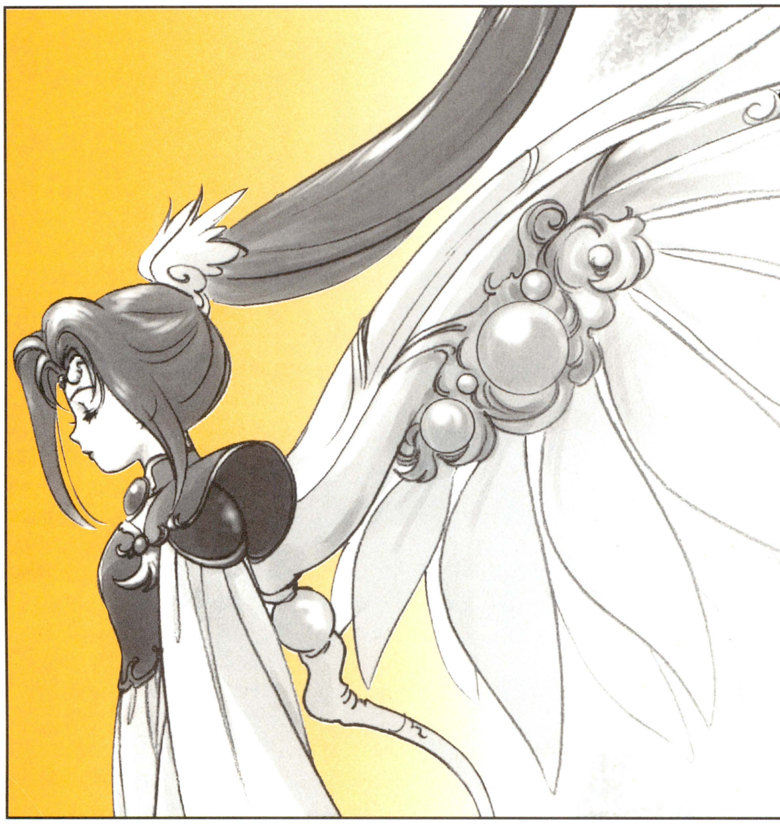
今度は、違うプログラム言語を使ってGAMEを作りたいと思います。

あーぁ私も懲りないなぁ。



VOICE

3月18日生まれ、A型、埼玉県出身。テレビ朝日『ゲームカタログⅡ』、テレビ東京系『スポーツ100%』にレギュラー出演のほか、今夏公開予定の映画『ドリーム スタジアム』にも出演するなど、多方面で活躍中。



# タイトルは秘密

## 高田明美［イラストレーター］
（たかだ・あけみ）

ゲームの仕事は、いまだ進行中。絵を描くべき枚数が多くてペンだこは日々成長し、孵化し、脱皮し続けています。先々月は学校の制服ヴァージョンしかなかったヒロインも、春夏秋冬の着替えはおろか変身も変化も数知れず。このイラストもその変身のひとつ。私は個人的には『ダーク・クリスタルの大正海老ヴァージョン』と呼んでいます。さあ、この意味を知りたい方、秋に発売されるゲームを買ってプレーしよう！　と、まあまだ先の話になるんですが。7月には雑誌にインフォメーションが載る予定です。どうぞよろしく。

VOICE

中山競馬場の皐月賞。当日は11万人を超える人出で、ゴール前に行こうとして圧死しかけました。現場まで行って建物のなかでモニターでレースを観るとは情けなや……ふところと体力を振り絞った1日でした。

VOICE

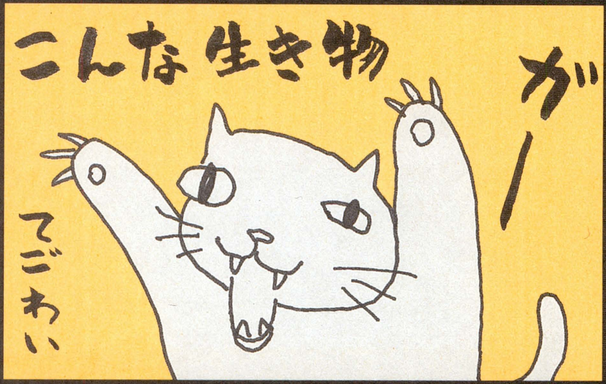



# "蘇る金狼"あるいはケダモノの日々


## 北久保弘之［演出家］
（きたくぼ・ひろゆき）


今回のコラムを書き終えて、チェックのために文章を読み返してたら涙が出てきた。日常の中には、深く考えてはならない物がある事をあらためて思い知る。

日常の話。俺の家には"畜生"が3匹も居やがる。頼みもしないのに。仕事をハネて家に帰る。カギを開けて部屋に入る。ケモノが俺の寝床の上でゲロ吐いてる。殴る。この辺の行動には、アイマイ理論が介在する余地が無い。きわめてデジタルである(何とかして、時にはデジタルにしようと努力)。仕事をハネて家に帰る。カギを開けて部屋に入る。ケモノが俺の寝床の上でシッコしてる。蹴る。デジタルである。奴等の大きさは、俺にくらべてたいした事ァ無いので、いかに非力な俺でも1対1ならまず負けない自信があるぜ。しかし、頭数で負けてるぶん油断がならねぇ。しかも奴等には強力な武器、"爪"と"牙"がある。スピード&ジャンプ力もあなどれん。たまに仕事が忙しくて、3日くらい会社に泊まり込んだりすると、家に帰るときは要注意だ。カギを開けて部屋に入る。飢えた奴等が一斉に襲いかかって来る。奴等のコンビネーションは、"黒い三連星"のジェットストリームアタックさながらである。ガブガブかじられる。俺は喰い物じゃねぇっつーの。殴り合う。デジタルかも知んない。ちょっと考える。何で俺のスイート・ホームは野生の王国になっちまうのか？。ナニユエ安らぎの館が弱肉強食の掟で支配されちまうのか？？。ちょっといっぱい考えてみる。俺は生き物だ。そんな事ァ判ってる。奴等も生き物だ。この辺まではオッケー。だが、俺と奴等では形がだいぶ似てない。生活習慣も似てない。違う生き物らしい。種類が違うのならば、俺の常識が奴等に通用しないのもウナズケル話だ。でも、働いて、家賃払って、喰い物買って来るのは俺だ。奴等は俺の肩も揉まない。サイズが小さいので乗り物にもならない。不公平だ。少しは稼いで来いと命令する。寝てる。殴る。かじられる。デジタルである。イカンイカン。ちょっとデジタルから離れねば。不服ではあるが、アナログ的アプローチを試みよう。ボクらはみんな生きている。生きているから、少々時間はかかるかも知れんが、話し合えば理解できるハズだ。なぁ、お前等。金を稼いで来いとは言わん。飯を作って待ってろとも言わん。共に生きとし生ける者として、何かをやれとは言わんから、やるなと言われた事はやるな。解ったか？。壁にシッコしてる。殴る。かじられる。デジタルである。だんだん哲学的思考になる。生きるって何だろう。孤独を感じながら家に帰る。カギを開けて部屋に入る。ウンコ踏む。殴る。デジタルである。嗚呼……。




VOICE



# 私のゲーム初主演作『イイナ』をぜひプレーしてほしいナァ


## 桑島法子［声優］
（くわしま・ほうこ）


岩手県出身、12月12日生まれ。主な出演アニメは『機動戦艦ナデシコ』ミスマル・ユリカ役など。豊嶋真千子とボーカルユニット『GIRLS BE』を結成、活躍中。『ラジオ大阪『GIRLS BEのなにかとポヨポヨ』は大好評放送中!!

やっほほーい、皆々様、お変わりなくお過ごしでしょーか!?　クワシーですぅ。エッ？　いつもとキャラクターが違うって？　……いや、ごもっともで。そもそも初めましての方もいらっしゃると思うので、「いつものクワシマはどんななんだ？」と聞かれると困ってしまうのですが、たまには今日みたいに××中毒でキレかかっているような日もある……ただそれだけのことデス。普段はもうちょっとマトモかも(笑)。ちなみに私には、"ホーちゃん"、"クワボー"、"艦長"などの呼び名があるのですが、今日新たに自分で表記してみた"クワシー"……。これはナデシコで共演していた南央美さんが名付けてくれたあだ名です。文字にするとなかなか伝わらないと思うのですが、これを央美さんの口から聞くと、独特のニュアンスというか、照れと親しみが感じられて、私は思わずホロリと溶けちゃいそうになったの!!　ああ、これでまたあだ名が(ニックネームが!?)1個増えちゃった。むむむぅー。ファンの人に怒られそう。いままででさえ統一されていないので、イベントとかで呼びにくくて困るというご意見を頂いているというのに……。でも、私自身統一感のない人間だし、自分が1個だけじゃつまらないじゃない？　だから私はその日の気分で"クワボー"だったり"クワシー"だったりするわけです。ゴメンね、メチャクチャで……って、誰に謝ってるんでしょう。そう、読んでくださっているアナタにです!!

さて、これ以上混乱するような前置きはやめて、本題のほうへいきましょう。

4月6日、ワタクシ初めて、東京ゲームショウに参加しました。参加したというのは、もちろん見る側じゃなくて出演者だったんだけど、いやあ凄かった……。当日は雨だったにもかかわらず、どこからわいて出たんだい!?　といぶかるぐらいの人の数……。タクシーを降りて正門まで移動する間に、隣にいた今井由香ちゃんに思わずボソッと「これは儲かるハズだよねぇ」と言ってしまったほど(おっとイケナイ。失言だぁ)。ホント、ゲームっていま人気なのね……。私はその日、イマジニアさんから発売予定のPS用ソフト『イイナ』のイベントに、由香ちゃん、マチリン、前田愛ちゃんと一緒に出演することになっていました。

この『イイナ』というゲーム、見に来てくれた人は、ちょっとわかったと思うけど、簡単に言うと"アイドル育成シミュレーション"。プレーヤーがマネージャーになって、私の演じるイイナちゃんを立派なアイドルに育てる――というモノです。去年の末から今年の1月にかけて録音したんだけど、いやはや、大変な作業でした。イイナは人間じゃないので、最初はなるべく感情を抑えて、たどたどしくしゃべらなくちゃいけなくて、そこから徐々に人間と同じようになっていくんだけど、その感情表現の過程が1番難しかったです。こういう、おっとりオトボケ系のキャラはめずらしく、自分としては、ひたすら可愛らしく演じようと心がけたんだけど、はたしてどんなふうに仕上がるかちょっと不安でした。でも、イベント会場のスクリーンで、できあがったプロモーションビデオを見たら、「カワイイじゃん」って素直に思えたの。全体の雰囲気もよくてちょっと感動しました。あとはゲームの完成を待つだけだね。なんといっても、これが私のゲーム初主演作品になるので、ぜひひとりでも多くの人にプレーしてほしいナァ、なんて思ってます。

東京ゲームショウ"イイナフェスティバル"に来てくれた人、ありがとう。またどこかで、会おうね❤

# P.S. 本舗 アイラブユー

どーもこんちは。かなり暑くなったり寒くなったりして、いったい全体どーなってんだって感じ100パーセントですが、読者ちゃんのあんたはお元気ですか、そーですか。てっぷれ編集部のスタッフたちは結構トシいってるんで、つらいくせに強がってます。では、さっそく1通目。

「アニ ウマレル スグカエレ オトウトヘ チチヨリ」という電報を誕生日にもらいました。
（大阪府・谷野雅史・18才）

かなり時空がねじ曲がってますな。てっぷれ編集部でも、朝8時に帰ったはずなのに1時間後には席にいるヤツとか、「ちょっと寝てきます」とか言って帰ったあと3日間消息を絶つヤツとか、クソ忙しいときに「メシ食ってきます」と言って2時間半も戻んねーヤツとかいて、時空ねじ曲がりまくってます。

『がんばれ森川君2号』の発売前に私の愛娘『あかねちゃん1号』が生まれたので、しばらくこれで遊ぶことにした。
（愛知県・あかねのパパ・32才）

"これ"で遊ぶって、おとうさん（泣）。斬新なゲームソフトも、ときには罪作り。あかねちゃんが真っ直ぐに育つよう、編集部一同お祈りいたします。

私の家の唯一のテレビが、先日煙をはきまして。修理に出してもどってきたんでつけてみると、画面の10分の1が映らなくなっておったので、電気屋を殺しに行きます。
（山口県・てっぷれ・15才）

てっぷれも気の毒だったが、修理に失敗＝即死という電気屋さんもかなりスリリングでお気の毒。よってキミは以後殺人禁止ってゆーか、ふつー殺人は禁止なんだってばよ。

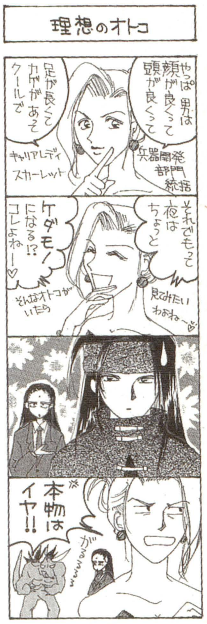
## 今月の4コマまんが



埼玉県　牛田もう太郎



東京都　かせきらいたぁ



長崎県　米原希

小室ファミリーに入りたい……。
（神奈川県・ウッキー・13才）

こむろひとしさんとこっすか？

めっちゃおもしろかったのだ。今度はお兄ちゃんに買わせるんじゃなくて、自分で買おうっと。
（神奈川県・本名でどうぞ・12才）

（本名でどうぞ）ってのが、ペンネームなのか文字どおりなのか悩んじゃって、3日ほどなんもせずにそれだけ考えてたら、なぜか進行のお姉さんにむっちゃ怒られちゃったので、結局そのまま載せちゃいました。ごめんね、かおるちゃん。

のどのなかからへんなものが出てきた。すごかった。
（大阪府・すぺふら・16才）

ねーねー、へんなものってナニ？　なにがでてきたのぉ。んで、出てきたあと、どーしたの？　まだとってあるのぉ？　気になるなぁ、もー。

"コミックレビュー"のコーナーが好きです。好きなマンガ家さんが書いてると、「買ってみよっかな～」という気分になります。『悪魔城ドラキュラX』は、久しぶりの良作アクションでした。最近こーゆーゲームが少ないのだ。
（神奈川県・大石功・19才）

### 本舗 TECHプレイステーション スタッフ名鑑④



'97年TECHプレイステーション編集者
**遠藤大輔**

先月号の花田ポン吉劇場で、見事"泣きそうな顔'97"を演じ切った超強者編集者。てっぷれに来てまだ1年たってないのに、バリバリ仕事するあたりが超強者。でもメーカーの広報さん（女性に限る）に電話するとき、「どーもぉ～、わたくしでごじゃいますぅ。ふっふっふ」など変態ちゃんなときもあり、事態は深刻だ。

おかげさまでコミックレビューは大人気っす。みんなコミックレビューのコーナーに登場してほしい漫画家さんがいたら、教えてくださいまし。

この雑誌のおかげで海腹川背の素晴らしさを知った。このまま60年くらい、この雑誌を出し続けてください。これからもこの本を買い続けていきたい感じです。
(北海道・超山田・18才)

60年と言わず、60万年ぐらい出し続けていきたい感じですんで、超山田にもぜひ60万年ぐらいは買い続けていただきたい感じです。

この前近くのラーメン屋でてっぷれ読んでたら、近くに座っていたじーさんが「近ごろの若もんは、ものを大事にせん。まったく!」といいながら、自分の歯をいじってたつまようじを元のところに戻して出ていった……。私はしばらく手が止まったままだった。
(大阪府・金行玲子・13才)

例のつまようじなんですが、じつはまだラーメン屋にあるのです……。とか書いちゃうと、ラーメン食えなくなっちまいますな。なんのこたない。ようじ使わなきゃいーのだ。でも、これがハシだった場合はさすがに防ぎようがありませんな。

前号の69ページ笑いました。泣きそうな顔'97の人、ステキ❤
あと一度でいいから"タコ焼きくんデジタル"と"タイ焼きくんアナログ"食べたい! おやっさんにも会いたい。
(埼玉県・佐々木泉・21才)

泣きそうな顔'97の男は、前ページのスタッフ名鑑に登場しとります。一匹やの作品は、てっぷれとしても、ぜひ食していただきたい。タイ焼きくんなんか、あんこたっぷりで良心的。世知辛い世のなかで、こーゆー幸せ見つけるとマジで涙でます。

私、『メビウスリンク』愛してるんです。『初恋ばれんたいん』も楽しみなんです。こんな女子高生、どう思います?
(北海道・本当に女子高生・17才)

あ、ホントに女子高生ですな。てっぷれと気が合いますな。オッケーっす、バッチリっす、ん～、萌え萌えっすよ(すんません、最近お脳の調子が悪くって……)。

僕の幸せは彼女とてっぷれだ。
(北海道・アスカ命・17才)

彼女も女冥利につきますな。ヤローばっかのてっぷれ編集部にゃ、ちと毒だけど、てっぷれで幸せってのが、すんばらしい。サンキューどひー!

東海地方には『PS.あいしてる』というテレビ番組があるニャ。
(愛知県・ZION・FX・23才)

だいじょーぶ。だって、てっぷれが"本舗"だもんね。自称だけど(笑)。

あの～、30才過ぎの主婦は参加資格ありますか?
(埼玉県・りらママ・30才)

あります、断言します。オッケーっすよ、バッチリっすよ、ん～萌え萌えっすよ(だんだん意味不明になってきましたな)。お子さんもご一緒にぜひどーぞ。

創刊号から買ってるんですが、いまだにスタッフ求めてるんですよね。いい人集まらないんですか?(キツいこと書いてスミマセン。でも本気で心配です)。
(東京都・小椋紀子・14才)

うーむ、じつはてっぷれも心配してたりして(笑)。はい、スタッフ求めてます。毎日「編集チョ、特ダネです!!」とか叫びながら編集部に駆け込んでくるよーなぱか……じゃなくて、将来は1人前の編集者になって、ゆくゆくは編集チョになって、いつか自分の本を出したるぜという、熱いスピリッツを持った同志を求めております。ご応募お待ちしとります。

日刊か週刊か、最悪隔週にしてください。どうしてもといふなら、発売日を給料日(毎月10日)にしてください。体もお金も待ち切れぬので……。
(東京都・杉谷武志・22才)

ウキャホ、ぷっぷくぷー、どひー!!(言葉にならないの図)。

うけねらいの意味不明ギャグをとばすのはやめるから、みんなもやめて。
(北海道・中沢友宏・16才)

それはむずかしい。「やめれ!!」と言われりゃ言われるほど、それを実行したくなっちゃうワケで……。てっぷれの場合は「みんながやめたら、ぼくもやめる」とか言って、みんなやめても結局やめないの。ん～悪党。

近藤さんのコラムが丸字になっていますが、だれかの陰謀ですか?
(鳥取県・コアラのマッチョ・14才)

げげ、気づかれてしまったか(犯人は豊泉)。なかなか鋭い観察眼をお持ちのようだ(犯人は豊泉)。どうだろう、ここはひとつ探偵として身を立ててみるというのは(犯人は豊泉)。で、犯人は誰だと思う? ブッブー。犯人は編集者の"ハト渡辺"でした。

パソコンほしいけど、死ぬほど高いのでどうすればよいと思いますか?
(徳島県・ゴドーを待ちながら・14才)

まずまっとうな大人を目ざす。んで、まっとうな大人になれたら、てっぷれのスタッフに応募する。んで、スタッフになれると原稿書くためにパソコンが与えられるので、作戦成功(でも、そのあとのことは知んないってゆーか、関知せず)。

てっぷれリポート

## 「初台"一匹や"の謎、ついに解明さる!!」

前号でお伝えした、タコ焼き＆タイ焼きのナイスなお店"一匹や"。てっぷれ編集部にもマニアやら隠れファンやらなんやらがいて、全員が好きという、すんばらしいお店なのだ。

ところがその看板のコピーが"タイ焼きくんアナログ、タコ焼きくんデジタル"という、謎に満ちたものだったため、編集部で物議を醸し出したり醸し出さなかったりしていたのだが、やはり醸し出していたようだ。

そこで、編集部では一匹やのおやっさんに突撃取材を慣行。てっぷれ記者に対して、おやっさんは次のようにコメントしてくださった。「看板のこと? そーいやこないだNHKも同じこと聞きにきたねぇ」。

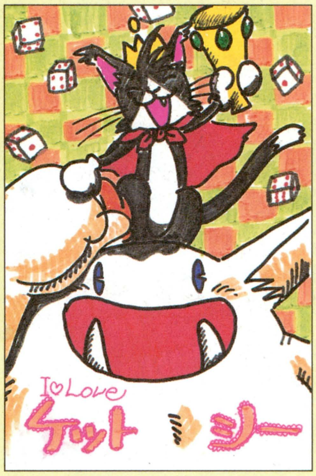
な、なんと天下の日本放送協会もてっぷれと同じネタを追っていた!! で、看板のコピーなんですけど……。「あれはね、雰囲気。インターネットの講習会なんかに行くとさ、あーゆう人たちってデジタルって言葉にゃ"はやい"ってイメージを、アナログって言葉には"ドラマ性"を持たせるために使うんだよね。うちも同じ。言葉の雰囲気でつけてんだよ」。




タイ焼きとタコ焼きに込められたスピード感とドラマ性……。読者ちゃんも初台に行った際には、ぜひその舌で、看板コピーに込められた思いを確かめていただきたいっす。

# 本舗 超美麗イラストコーナー（略してチョビイコ）

あいも変わらず大にぎわいの当コーナー。読者ちゃんのご要望にお応えして、ジワジワッとスペース広げてます。近いうちにドカンと広げたいもんですな。




東京都　出復



京都府　水ゲ



茨城県　金成知樹




福島県　シーマ




京都府　みずみず



北海道　さいとう結々



広島県　雄智美盛田



北海道　山本のぞみ




千葉県　花鳥風月




愛知県　花乃城みくら



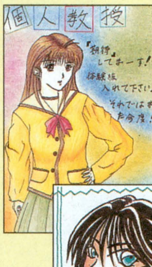

大阪府　おかざき正宗S



三重県　あきら



長崎県　食らうど




三重県　マダラオ

愛媛県　みはるん






岩手県　東条巳継




埼玉県　香燐



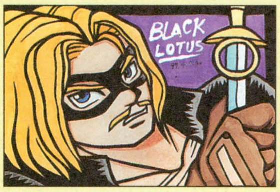

埼玉県　しばっち




福岡県　藤木恵



茨城県　ブベネード消化剤RX




山梨県　雷べるか




鹿児島県　Emmy

## 今月のプリクラ



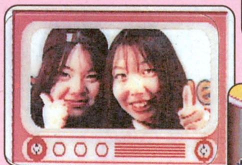
茨城県　めいちゃんとともこさん

⬆茨城県　めいちゃんとともこさんアンジェリークSpecial2ファンでハマっているおふたり。やはり、ランディ様とオスカー様は人気ありますな。



静岡県　江間悟

➡奥様とふたりの娘さんのプリクラ。家族で和気あいあいな感じです。プレステではどんなゲームを遊んでるんでしょうか？



埼玉県　無等砂和

⬆池袋のナンジャタウンで撮影。プリクラあまりまくるほどの大好きっコだそうな。なんかムチャクチャ楽しそうでよろし。




福岡県　角本雅子

⬆海腹川背・旬がお気に入りっすか？　付録CD-ROM、遊び倒していただけて、スタッフ一同喜んどります。



京都府　堀江英明

⬅1枚30円で販売希望のプリクラ。が、しかし。てっぷれにはプリクラ買い取り予算がないため購入不可。ところで税別？

## PS.アイラブユーへの投稿は…

文字ネタは、巻末についてるアンケートはがき裏の"お便りコーナー"に、ペンネームをそえて書いてくれればオーケー。美麗イラストは、たたみ20畳ぶんなどのとんでもないデカさでなければサイズは自由。封筒で送るときは、作品の裏にも郵便番号、住所、氏名、ペンネームも書いてね。

あて先
〒151-24 東京都 渋谷区代々木 4-33-10
株式会社アスキー
TECHプレイステーション編集部
「PS.アイラブユー」係 まで

話題騒然。魅惑の美少女探求コーナー［オトメノロマン］

# 乙女の浪漫

**命短し恋せよ乙女、と申しますが、ゲェムの世界の乙女たちは、年経ることなく繰り返しさまざまな恋愛を謳歌しております。そんな彼女たちの"永遠の刻(とき)"にこだわる、無垢な4ペェジでございます。**

## 今月のお題 エーベルージュで描かれる恋愛のカタチ



高度な文明を持ちながら、ある日突然破局を迎えた異世界、ワーランド。やがて人々は救いの女神の恩恵を受けながら独自の復興を遂げ、日常に"魔法"が存在する新たな文化形態を築き上げた。『エーベルージュ』は、そんな世界の魔法学園を舞台に繰り広げられる育成＆恋愛シミュレーション。ゲームフリークまたはアニメファンにとっては、ある意味、現実世界を舞台にした作品よりも感情移入しやすい題材だけに、いままでこのテのゲームジャンルを敬遠していたユーザーの入門用としても価値ある作品だ。バックボーンのストーリーは世界の滅亡やらなんやらで結構重かったりするけれど、ここではそういったことはひとまず置いといて、あくまでも"ファンタジー世界を舞台にした学園恋愛もの"として捉えてみたい。

### エーベルージュはこんなゲーム

昨年夏にパソコン版がリリースされ、大ヒットを記録した恋愛シミュレーションの移植版。魔法学園を舞台に、主人公キャラの育成や、総勢12人の美少女との恋愛を体験できる。プレステ版はキャラの会話がフル音声で進行するほか、7本のアニメーションデモが追加されている。




➡創造魔法の修練が物語のカギを握る!?

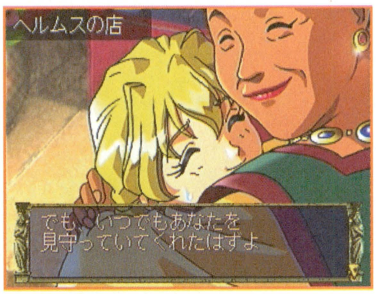
Ⓧタカラ　価6800円[税別]　発 発売中




⬅まあ順当な、ノイシュの成長した姿。こっちがちょっとくらいヒ弱でも、いろいろ手助けしてくれそうだ。

⬇もしもノイシュが女の子だったら、守り甲斐のある愛らしい美少女に成長するに違いない。オレって異常？

### CHECK 1 ルームメイト"ノイシュ"の不思議な存在感







⬆"純血のアンヘル種族"という生い立ちが彼の中性的な雰囲気の秘密を握っているらしい。そしてそれは物語全体にも深く関係している!?

魔法学園初等部時代(9～10歳)をともに過ごす、ルームメイトのノイシュ。日々を過ごすごとに「本当に男か？」と疑いたくなる場面に何度も出くわす。たしかに小さい頃は男女の区別なく遊んだりしたものだけど、それとこれとは事情が少々異なる。人は本来中性的で、身体的な差異やそれに伴って社会から要求される役割から、徐々に男性または女性としての自覚を強めていくという。そういった意味で"完全に中性的"なノイシュの存在を捉えてみると、主人公との関係いかんによっては、互いに思春期を迎えた時、"彼"が"彼女"になっている可能性もなきにしもあらずなのだ。

### ノイシュは"可能性"の象徴である！

ノイシュの素性や生い立ちはプレーを進めていくうちに自然に明らかになっていくので、ここでは多くを語らない。ただ、彼の存在がなにかを象徴しているとすれば、それは広義においての"可能性"である。人はあらゆる場面でさまざまな可能性を取捨選択して自己を形成していく。その過程で選択されなかったものはまるで無意味かというと、必ずしもそうではない。3年ぶりに再会したノイシュの笑顔が、きっとそれを証明してくれるはずだ。



⬅プレーヤーとノイシュは表裏一体の関係なのだ。


Ⓧ発売・販売元　Ⓙジャンル　発 発売日　価 価格　Ⓜメモリーカード　他 対応・その他

## CHECK 2 少年期から思春期へのうつりかわり

『エーベルージュ』の恋愛シミュレーションとしての本領は、高等部（14〜16歳）の3年間のプレーで発揮されるぞ。中等部の3年間（ストーリーのみ）で、すっかり成長した初等部のクラスメートたちの姿に、プレーヤーは新鮮な感激を覚えるだろう。すっかり落ち着いちゃったコもいれば、昔と変わらぬ元気さを維持しているコもいて、ちょっとした同窓会気分を味わえる。初等部での2年間はいわば"仕込み"の段階に相当するのだ。関係自体に下地があるからこそ、プレーヤーのトキメキ度も、さらに高まるというわけだね。

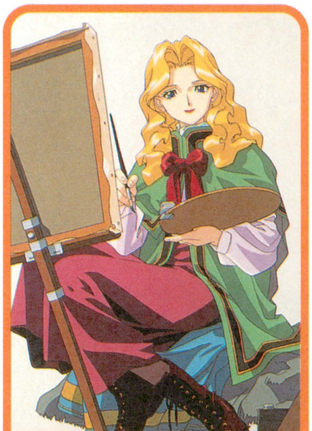



⬆思春期特有の漠然とした不安感とあいまって、世界規模の異変が徐々に表面化していく。




# プレーヤーを悩ませる新たなユーワクたち

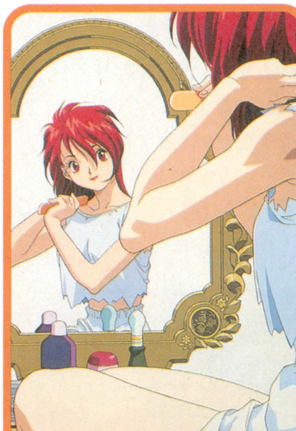
勝手知ったる女の子と愛情関係を育むのも捨てがたいが、まるで素性の知れぬ美少女との出会いもまた違った刺激を味わえる。高等部から新たに登場する4人の女の子は、それ以外のキャラクターとの対比によって、その特別性がキワ立っている。また彼女たちは比較的アダルトな雰囲気を振りまくので（実際、アプローチもガンガンかけてくる）、わかっちゃいいつつもついつい気になってしまう。手玉にとられるのはみっともないが、相手にされないよりはマシ。



### ヘレン
Helen＝Nefertie



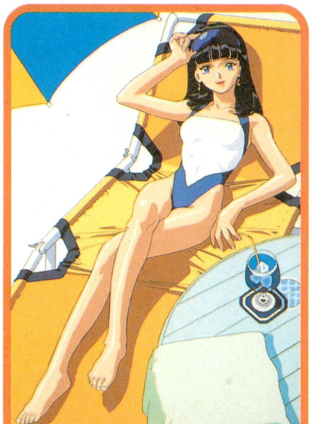
⬅絵ばかり書いている芸術肌の女の子。昼間はあまり機嫌が良くないが、夜はなぜか上機嫌。ミステリアスだ。



### ミュラー
Mular＝Viamdheng



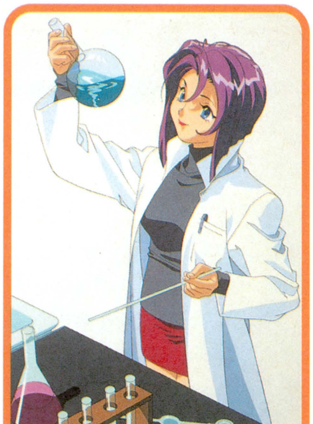
⬅魔法以外は優秀な才女。性格はサバサバしているが、動植物好きの一面もある。将来の夢は治療系魔法使い。



### マリエン
Mariann＝Reathling



⬅中等部まで王立魔法学院に在籍していた、大陸陸軍大佐の娘。恋愛好きで、同性からの反感を買いやすい。



### フォルラーツ
Forlarz＝Gamtorhm



⬅すべての事象を科学に結びつけて考えようとするバリバリの理系少女。身長の低さにコンプレックスを持つ。

## 結論 青春時代の空気そのものが恋愛に直結していた！

恋愛シミュレーションとしては一見イロモノに見える題材だが、ゲーム自体は恋愛と個人の心の成長を情緒的にシンクロさせた、なかなかの本格指向である。ファンタジーという世界観は、もともとゲームや小説で頻繁に取り上げられているだけに、ゲームファンにとっては逆になじみやすいのかもしれない。あまりにも波風の立たない10代を過ごしてしまった大人のアナタは、この作品で青春時代を取り戻してみるのもいいかも!?

# 華咲ける新作ソフト紹介

この夏素敵な乙女たちの魅力でいっぱいになりそうなプレイステーション。また新たなラブラブなひとときが過ごせると思うと……ああっ。

## 気軽に東京の危機を守ってみよう!?

### エンジェル・ブレード

㋱オンデマンド ㋶5800円[税別] ㋩7月4日発売予定

近未来の東京を舞台に繰り広げられる、特捜局の厄介者集団"特捜6課"の5人と、日本支配を企む悪の組織"桔梗屋"との戦いを描いたタクティクス・シミュレーションゲームだ！ などと紹介すると、シリアスで難しそうなゲームに思えるかもしれないけど、実際は特撮戦隊モノのパロディを基調としたコミカルなストーリーが展開。このテのジャンルの初心者でも馴染みやすい内容になっている。特定の陣形をとることで必殺技が使える、といったマニアックな要素も見逃せないぞ。







➡敵幹部もなかなか話のわかる相手のようだ。こんな調子でゲームは展開していくぞ。

### 華やかなりし 特捜6課




⬆優柔不断で覇気に欠ける新人さん。いわゆる"おいしい役どころ"だ。




⬆若くして特捜6課を任せられたエリート仕官。メンバーの良き理解者だ。




⬆正義感が強く曲がったことが嫌いな、特捜6課のリーダー格。格闘術が得意。




⬆常に冷静沈着で、なんでも人並み以上にこなすスーパーレディー。




⬆感情の起伏は激しいが、自分のペースを守る娘。爆発物処理が得意。




⬆明かるく前向きな性格で、最年少の新人。6課のなかで1番まとも!?

## 人間関係が大事な育成シミュレーション

### 悠久幻想曲

㋱メディアワークス ㋶5800円[税別] ㋩8月8日発売予定

仲間との友情、人と人の繋がりといったコミュニケーションをテーマに扱った育成シミュレーション『悠久幻想曲』。ダンジョン探索あり、RPG風の戦闘ありのバリエーションに富んだ内容になりそうだ。詳細は次号以降。








⬆女の子も男の子もかわいらしい登場人物たち。キャラデザインはもちろんmoo氏。




⬆魔法の魔力にとりつかれた元気な少女。実はお嬢様。



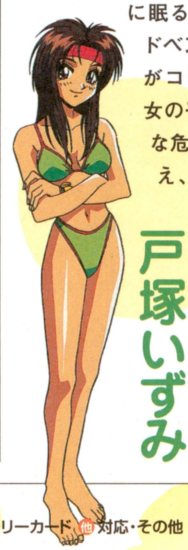

⬆宿屋兼大衆食堂"さくら亭"の看板娘。性格は勝気。

## この夏始まる"15少女漂流記"

### 卒業VACATION

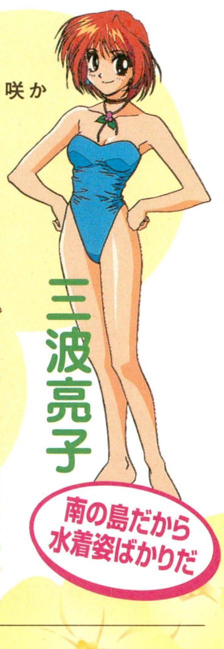
㋱毎日コミュニケーションズ ㋶価格未定 ㋩夏発売予定

『卒業』シリーズの15人のヒロインとともに、絶海の孤島"鈴鳴島"に眠る財宝を探すアドベンチャーゲームがコレ。意中の女の子とさまざまな危険を乗り越え、ふたりの間に恋の花を咲かせよう!











# 今度のときめきは羽根がはえてます!?



ときめきメモリアル 対戦とっかえだま

メコナミ 価予価5800円[税別]
発6月19日発売日予定

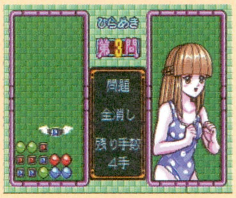
## 新CG&新音声が存分に堪能できる最新作



↑ゲーム画面はこんな感じ。中央ではSDキャラが頑張っている。



↑不条理さが評判(?)のストーリーモードの話運びにも注目。



↑難問揃いのパズルモード。女の子の応援つきでやる気もアップ!?

『対戦ぱずるだま』に続く"ときめきの女の子総出演系企画モノゲーム"は、やはりというかその続編の『対戦とっかえだま』だった！ 前作の玉消しルールはそのままに、画面上から2コずつ降ってくるのではなく、画面下から横1列ずつせり上がってくる玉の位置を入れ替えて連鎖を組んでいく,というこのパズルゲーム。すでに前作を遊んだことがある人ならすんなりハマれるだろう。なによりうれしいのは、詩織ちゃんをはじめとするときめきのメンバーの新しいグラフィックを見られたり、新録音のセリフを聴けたりする点。対戦モードの画面中のリアクションのほかにも今回はSDキャラの動きや表情にも磨きがかかっているので、ますます楽しめるのだ。





## PSソフトなら、この乙女!

### [タイム コマンドー]

(ヴァージン・インタラクティブ)より

ポリゴン乙女の質がメキメキ上がってきた昨今、昔ながらのソリッドなポリゴン具合で奮闘しているのが『タイムコマンドー』のお姉さまたち。アクションの芸が細かいのはいいのだけど、9割以上が敵として登場するのがちと残念。いけにえの儀式から救い出しても、平手打ちしてくるというすさまじさだぞ。

| | |
|---|---|
| 美貌 | ★ |
| お色気 | ★★ |
| フェチ度 | ★★★★★ |



**原始女**

➡プレーヤーが近づくとびっくりして、石を投げつけてから逃げていく。服装が色っぽいよね。



**芸者**

⬅扇子を投げて攻撃してくるのがわかりやすい。お色気がまったくないのは、こけしがモデルだからか!?



➡ゲーム自体はジオラマ感覚あふれる作りになっている。

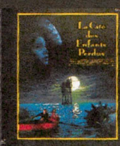
## 私の女性遍歴

### 冒険ファンタジーには欠かせない"おませな女の子"を好演するジュディット・ビッテ

TEXT BY 戸塚いいち

それまでは盗みの対象でしかなかったアクセサリー類を、初めて"女らしさ"をひきたてるために身につけるものと意識した瞬間……。心優しき怪力男に背負われたみなしご少女ミエットが、前方を歩くガラス屋の鏡を見ながらイヤリングをつけるシーンは、『ロストチルドレン』(96年・仏)の個人的ヤマ場です。女の子の"早く大人になりたい願望"ががかわいらしく表現されていてイイですね。ところがその願望、物語の終盤でとんでもない形で叶えられてしまいます。背伸びのしすぎはよくないってことでしょうか。

『La Cité des Enfants Perdus』



■発売元:パイオニアLDC
■価格:ビデオカセット/2900円[税抜] レーザーディスク/4700円[税抜]



⬅海外ではPSゲーム化もされている"通"な作品。

## 編集後記&告知とか

●このコーナーも今回で2回目。軌道に乗ってきたよーな感じかな。

●前号のこのコーナー『ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1 虹色の青春』の紹介記事中で、新登場キャラの名前が間違っていました。右側のグレーの髪の毛の女の子の正しい名前は"栗林みえ"ちゃんです。読者のみなさん、関係者の方々、本当にスミマセンでした!

●PSゲームに登場する女の子のカラーイラストを募集するぞ。同時に「PSソフトなら、この乙女!」という推薦文(150字未満)も大募集。キミのお気に入りキャラクターについて、アツい想いを、ぜひ聞かせてほしい。採用者には粗品をプレゼント。

●『乙女人気投票』なるものも開催。好きなキャラクターの名前と、彼女が登場するプレステのソフト名のふたつを書いて送ってくれ。

**おたよりのあて先**

〒151-24
東京都渋谷区代々木4-33-10
TECH PlayStation編集部
『乙女の浪漫』係

住所、氏名、年令、職業、電話番号の明記を忘れずに……。ペンネームもオーケー。みんなの投稿を待ってるぞ。

# CD-ROM 体験版




TECH PlayStation 1997.July

1997.7 Monthly Menu

ARMORED CORE
DEEP SEA ADVENTURE
～海底宮パンタラッサの謎～
ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ～
あかすの間

ハイスピード3D戦闘シミュレータ!

## ARMORED CORE

Ⓜフロム・ソフトウェア　Ⓙ3D戦闘メカシミュレーション
㊥'97年7月10日発売予定　㊎予価5800円[税別]　Ⓜ1ブロック使用

### 明日はきっとあんたもニュータイプ!

A.C.の操作を手っ取り早く覚えたければ、まず最初はヘタに動かないで攻撃に専念。砲台気分で攻撃系操作をマスターすべし。その後に移動系の操作だ。バーニアの使い方さえ覚えれば後はカンタン。慣れてくれば、空中で敵の弾を左右に避けつつ攻撃といった複雑な動きも可能になるはずだ。

**□ 弾丸発射**



⬆ミサイルはロックオン後のみ発射。

これぞ攻撃の本体。このボタンを押すと敵を攻撃! 忘れると死。

**L1 R1 左右水平移動**



正面を向いたまま左右に移動。押しつつブースター使用で超速横移動! 無論空中で行なうこともできる。

**L2 R2 上下視点替え**



上を見たり下を見たりする! ただし多用すると混乱確実。そんな時はL2R2同時押しで瞬時に水平視点に復帰ダヨ!

**How to controll**




●体験版の終了方法: [SELECTボタン]＋[STARTボタン]

**× ブースター**



単独で押すとジャンプ! 方向キーとの組み合わせも可。ただし使いすぎるとオーバーヒート確定。不幸。

**○ レーザーソード**



装備していれば近接攻撃が可能。ダッシュ＆斬りつけ攻撃。

**△ 武器変更**

押すごとに兵器変更。使い分ければ勝利確実! 嬉しい!



潜水艇の操作はちとムズい

## DEEP SEA ADVENTURE
## ～海底宮パンタラッサの謎～

Ⓜタカラ　Ⓙ深海アドベンチャー　㊥発売中　㊎6800円[税別]　Ⓜ1ブロック使用

### シーマックス号を操り深海を進め

惑星表面の90パーセントを海で占める海洋惑星を舞台に、潜水艇で海中を探索するアドベンチャー。プレーヤーは主人公・クリスとなり、行方不明となった父を求めて冒険に旅立つ。"練習の海"で潜水艇の操作をマスターし、海中都市レイマーの謎に挑め!!



⬆体験版には製品の第1章が収録されているぞ!

**How to controll**




●体験版の終了方法: メニュー画面で[帰還する]を選ぶ

**"練習の海"で操作をマスター**



**1 潜水艇の基本操作**



➡操作説明の細かさは絶品。

**2 視点切り替え**



➡全8方向にわたる視点切り替えが可能。

**3 マニピュレータ操作**



**4 魚雷の射撃練習**



マニピュレータの操作は潜水艇と宝箱との距離感が、魚雷の発射はタイミングと標的までの距離が、それぞれ重要なポイントになってくるぞ!

Ⓜ発売・販売元　Ⓙジャンル　㊥発売日　㊎価格　Ⓜメモリーカード　㊀対応・その他

キミも今日からコンビニのオーナー

# ザ・コンビニ ~あの町を独占せよ~

メヒューマン　J経営シミュレーション
発発売中　価5800円[税別]　M1ブロック使用　他マウス対応

## ナンバー1のコンビニを作ろう!

体験版は遊べる期間がゲームのなかの時間で"半年間"までと、限定されている。ただしそれ以外はセーブとロードを除く全機能が製品版と同様に使用可能になっている。複数の店舗を同時に運営するのが本来の遊び方だが、体験版では期間が短いコトもあり、1店舗に絞って遊んでみよう。




●体験版の終了方法:[SELECTボタン]+[STARTボタン]

### 開店




×でマップ
△と○で戻る

建物にカーソルを合わせて○ボタンを押すと、買い物人口が表示される。そばに店を置けば客が増えるぞ。

### 商品補充

カーソル移動後 ○



←商品補充や置く商品を変えられる。

カーソルを棚や人に合わせて○ボタンを押すと、そのモノの情報が表示されるぞ。随時使おう。

### 開店までの操作

✥で選択　○で決定　×で前に戻る




### 経営方針変更

□で表示
×で戻る



売り上げが伸びないときは、ここで内装などを変えるのだ。

### 宣伝活動など

□で表示
×で戻る



ここでは新店舗を建てたり、宣伝活動を行なったりできる。

3Dを駆使したテキストアドベンチャー

# あかずの間

メヴィジット　Jハイパーノベル
発発売中　価5800円[税別]　M1ブロック使用

## 読み進むうちに謎が深まるのだ

体験版では、ゲームの一部をプレーできる。最新の技術を使ったシステム、サウンド、CGムービーに触れ、雰囲気を味わおう。特に、テキスト表示の進行に合わせて、バックのCGムービーを展開するシステムは画期的だ。新感覚のアドベンチャー、ハイパーノベルを体験しよう。




↑外界と切り離された、いわゆる密室なのだ。

←選択するセリフによりストーリーが変化するぞ。




●体験版の終了方法:[SELECTボタン]+[STARTボタン]

### 臨場感あふれる3DCG

背景は、ハイクォリティーなCGである。テキストの表示にしたがって、背景がムービーとなって動き出すぞ。まるで、その場に居合わせているようなリアルな臨場感を作り出しているのだ。



↑細部まで描き込まれたCG。

←テキストの表示と3DCGムービーの再生がシンクロするシステム。

### 豪華なスタッフ

原作:竹内義和
作家、コラムニストとして、テレビ・ラジオ・雑誌などで幅広く活躍中。今回が初のゲーム作品となる。

音楽:鳥生久男
人気ロックバンド"トワイライトキッズ"の元ボーカル。特有のミュージックセンスが雰囲気を高める。

# CD-ROM MOVIE

超美麗、超ド迫力のムービーを紹介するこのコーナー。今回も大作ぞろいで見ごたえ十分。こころゆくまで味わってくれ!!




TECH 1997.July
PlayStation

1997.7 Movie Menu

エースコンバット2
THE UNSOLVED
ARMORED CORE
マスター・オブ・モンスターズ ー暁の賢者達ー
あかずの間
秦始皇帝

名作3Dドッグファイト再び!

## エースコンバット2

Ⓜナムコ Ⓙ3Dドッグファイト 発発売中 価5800円[税別] Ⓜ1ブロック使用
他ネジコン・アナログコントローラ・アナログジョイスティック対応

### 速やかに任務を遂行してエースを目ざせ

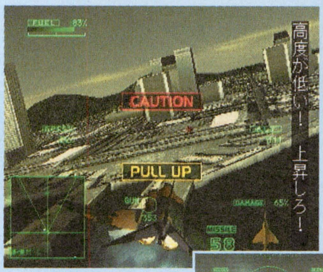
3Dドッグファイトの傑作『エースコンバット』の続編が登場! 定評のあったグラフィックはよりクオリティーアップされ、曇り、嵐、さらには夕暮れ、闇夜など実写さながらのシチュエーションを表現。手に汗握るドッグファイトを満喫できるぞ。ミッションには対空、対地に加え時間制限が設けられたものなどリアルな戦闘が追加。振動パック搭載の"アナログコントローラ"対応。







⬅最初に使用できる機体は2機。ミッションをクリアーしていけば機体を増やすことができる。







⬆的当て、追撃、捜索攻撃など多種多様なミッションを用意。シナリオの分岐もあり、エンディングもさまざまだ。




⬅ミッション終了後にはリプレーも見られるのだ。

Look at MOVIE!

CD-ROMには、機体選択から出撃、数々のミッションを遂行するまでのゲーム映像を収録。滑らかな機体の動き、高品質なグラフィック、リアルなサウンドを楽しめる。でもこれはほんの序の口。あとは製品で。




ショッキングな実写映像てんこもり

## THE UNSOLVED

Ⓜヴァージン インタラクティブ エンターテインメント Ⓙハイパーサイエンスアドベンチャー 発発売中
価7800円[税別] Ⓜ1ブロック使用

### 超常現象の謎を解き明かせ!

プレーヤーは新聞記者のマック・キャラハンとなり、数々の謎を解き、事件の核心に迫るのだ。

オープニング、エンディング合わせて70分以上の実写ムービーは迫力満点。『死霊のしたたり2』などのホラー系SF映画の巨匠ブライアン・ユズナが映像監督。さらにUFOや異星人などの超常現象の第一人者、飛鳥昭雄氏がシナリオ原案という、豪華キャストで贈る。




パトリシア・ストーン

⬅主人公の3日先輩である彼女。現実主義者でプライドが高い。




トム・ホプキンス

⬅マニア嗜好の彼は、仕事に誇りを持つ相棒。



⬆事件の発端は若い女性の殺人事件だった。滴の血液も残っていない被害者。主人公はこの殺人事件の特ダネを求める新聞記者なのだ。

事件発生



⬆ショッキングな映像が次々と登場するムービーパート。部屋を暗くしてプレーしてほしい。

Look at MOVIE!

ディレクターカット版のオープニングムービーを収録。全編ロサンゼルスを舞台に撮影し、ハリウッドロケで雰囲気もバッチリ。過激なシーンが続出するが、演出のうまさが見るものを世界に引きずり込む。





Ⓜ発売・販売元 Ⓙジャンル 発発売日 価価格 Ⓜメモリーカード 他対応・その他

ハイスピード戦闘メカシミュレーター

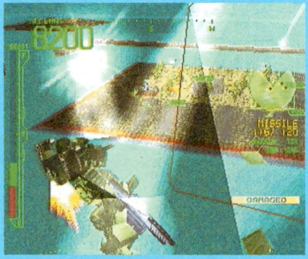
# ARMORED CORE


↑ゲームは機体を後ろから見たこの視点で行なう。アーマード・コアを自在に操り、敵を一気に粉砕だ。

メフロム・ソフトウェア J 3D戦闘メカシミュレーション
発'97年7月10日発売予定 価予価5800円[税別] M 1ブロック使用

## 迫力の3Dバトルを堪能せよ！

期待度ナンバーワンの3D戦闘メカシミュレーター『ARMORED CORE』の紹介ムービー。プレーヤーは報酬によって依頼を遂行する傭兵として、数々のミッションをこなしていく。稼いだお金で自機の装備をパワーアップするRPG的要素もあり、好みの武器や装備の機体を作り、プレーすることが可能。体験版も入っているので、タップリと堪能してくれ。


↑バーニアを吹かしてホバーリングしている最中。画面左のゲージを見て、オーバーヒートに気を付けないと、ブースターの冷却のために、しばらくバーニアが使えなくなってしまうぞ。

### Look at MOVIE!

発射したミサイルが尾を引いて飛んでいくシーンは目を見張る。リアルな3次元空間で活躍するアーマード・コアを見てほしい。



ファンタジーシミュレーションの名作

# マスター・オブ・モンスターズ —暁の賢者達—



メ東芝EMI J ファンタジーシミュレーション
発'97年7月18日発売予定 価5700円[税別] M 3ブロック

## モンスターを召喚して敵を倒せ！

モンスターを召喚し敵の軍団と戦わせる、ファンタジーシミュレーションゲーム。シナリオ・演出・システムを向上させ、プレイステーションに登場だ。自軍のモンスターを進化、融合させて育てていこう。対戦モードでは、専用のマップで4人対戦が可能だ。友達のモンスター軍団と戦わせよう。


↑モンスターを移動させていき、剣や魔法で敵と戦うのだ。

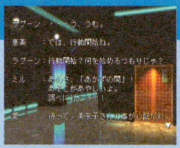
### Look at MOVIE!

オープニングのアニメーションムービーを収録。剣と魔法のファンタジー世界をたっぷり描いたムービーで、ユーザーをとりこにするぞ。



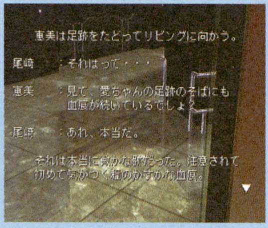
ハイパーノベル第1弾

# あかずの間


←ハイパーノベルのメイン画面はCGとテキストで構成されている。

メヴィジット J ハイパーノベル 発発売中
価5800円[税別] M 1ブロック使用

96階建ての超高層ビル、ベイサイドラビリンス。ここで3カ月間、"閉鎖空間での人間の心理変化"をモニターする実験が行なわれた。サスペンス的ストーリーの、ハイパーノベル第1弾。


↑ドラマティックなシナリオが展開される。

### Look at MOVIE!



ムービーは、製品のオープニングから収録されている。シナリオのプロローグを文字で流しながら、3DCGムービーを展開しているのだ。美しい映像とサウンド技術を駆使した音声を体験しよう。

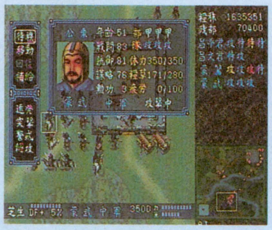
いろんな意味で必見!!

# 秦始皇帝


←中国の初統一をなしとげ、数々の伝説を残す始皇帝。

メシャングリ・ラ J リアルタイム戦闘シミュレーション
発発売中 価6600円[税別] M 1ブロック使用

政治的な戦略を廃し、武力による繁栄ぶりを楽しむタイプのリアルタイム戦闘シミュレーションゲーム『秦始皇帝』のムービー。プレーヤーは自ら秦の王となり兵や庶民に命令を与え、侵略や城の建設を行ない領土拡張を目ざす。

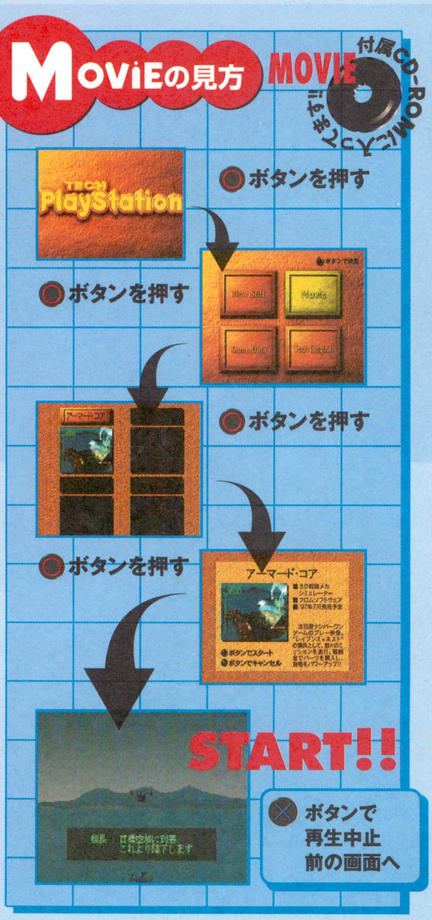

↑敵の本拠地目差して兵を進軍させる。

### Look at MOVIE!



見たら最後このムービーはいったいどこの国で制作したのだろうかという疑問に悩まされてしまうハズ。いろんな意味で興味大だ。今後のムーブメントとなるかもしれない新嗜好系。まさに中国。

## MOVIEの見方



# CD-ROM ORIGINAL

TECH PlayStationでしか見られないオリジナルなコーナー。ムービーあり、データありの盛りだくさんで、見ごたえ十分だ。




TECH PlayStation 1997.July

1997.7 Original Menu



妖刀・夕霧に潜む怨霊がついにその姿を現わす!

## ブシドーブレード 御門エンディングムービー

詳しくは80.81ページを見てね

黒髪自慢の22才。京都出身の巫女"御門"。"鳴鏡心当流"の修行の傍ら巫女として神社に勤める彼女は、鳴鏡館に時折漂う邪悪な気配を感じとっていた。その邪悪な念の力により"陰"が変質していくのを察知した彼女は、仲間のことを案じつつも、その邪悪な念の力に対抗するべく"陰"からの脱走を決意する。追手から逃れ、ついに師範代であるハンザキを倒すに至った御門。だが、ハンザキは妖刀"夕霧"の怨念に操られていたにすぎなかった。



↑妖刀"夕霧"の封印を解いたため、その呪われた力に操られていたハンザキ。夕霧に潜む怨霊が姿を見せようとしていた。



↑怨霊の名は"キンダチ"。だが、瞬間にその姿を消す。



↓真の敵を知った御門。闘いはまだ終わらない。

新たな闘いに向かうのか?



**御門**

こんにちは、御門です。京都出身の22才。鳴鏡館には子供の頃から通っていて免許皆伝の腕前なの。好きな食べ物はトマト。トマトを使ったモノは大好きよ。



**ブシドーブレード**

メ スクウェア
価 5800円[税別]
M 1ブロック使用

オリジナルフィールド収録第2弾!!

## 海腹川背・旬エクストラステージ&スーパープレーデータ

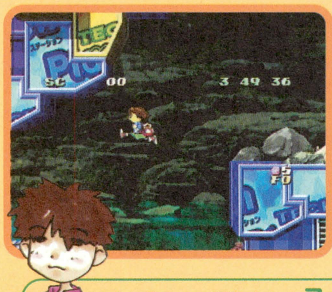
詳しくは78ページを見てね



メモリーカード必要ブロック数 5

超ド級の話題を呼んだ前号のエクストラステージに続き、今月号はロケット系のワザができないとクリアーできないオリジナル3フィールドを収録。前号以上に、かなりハイレベルなマップになっているぞ。攻略法は76ページからの"海旬テク講座"を読んでみて。

また、前号の誌面で紹介したプログラマー酒井さんによる"振り子ワザスーパープレー集"もセーブデータで収録。華麗な技を見よ。



←1面はロケットジャンプができれば、意外と簡単にクリアーできるはず。



←攻略できるコースがいろいろと考えられる2面。



➡3面はロケットの勢いで氷地帯を進めるかがカギ。

### プログラマー酒井さんのスーパープレーデータ

前号の"海旬テク講座"で紹介したプログラマー、酒井潔さんによる"振り子ワザハイテク集"のデータ。この動きをマネすれば、より早く振り子テクをマスターできるぞ。




↑フィールド4の海の上を"超ロング振り子ジャンプ"でショートカット。これなら早い。




←振り子上がりの要領でふわっと浮かせるテク。




➡点在するブロックを連続で越える究極ワザ。



**海腹川背・旬**

メ エクシングエンタテイメント
価 5800円[税別]
M 1ブロック使用



メ発売・販売元 Mメモリーカード 価価格 他対応・その他

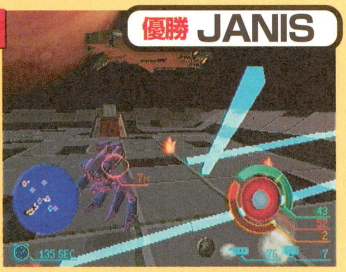
読者からよせられた最強OKE

# Colosseum No.97-4-2ベスト4データ

詳しくは85ページを見てね

**メモリーカード必要ブロック数 5**

特にOKEに制限を設けずに募集した"Colosseum NO.97-4-2"。その苛烈をきわめた戦場をみごと制したJANISの"洗礼"をはじめ、"『カルネージハート』のすべてを知りつくした"と豪語する秋元慶太の"ハロハロ"まで上位4人のOKEデータを収録。これまでCD-ROMに収録してきたどの機体データよりも強いので、"こんなもんじゃ、まだまだだ"とひそかに笑みを浮かべるキミはぜひ『ゲーマーズコロシアム』に参戦しよう!!




⬆地上型OKEの後方からせまり、直上からのデススフィアで粉砕する"洗礼"。鬼神のような強さだ!!






**カルネージハート**
Ⓧアートディンク
価5800円[税別]
Ⓜ5ブロック使用

タイトーサウンドチーム提供

# ZUNTATA SOUND ROOM

詳しくは86ページを見てね

ゲームミュージックファンには、おなじみのZUNTATAが、サウンドCDお試し版を提供してくれたのだ。

今回ZUNTATAは、発売中の格闘ゲーム『FIGHTERS'IMPACT』のサウンド25曲から、10曲をセレクト。新たにひとつのメドレー曲としてアレンジしてくれたのだ。この機会にファンはもちろん、いままで1度も聴いたことのなかった人も、ZUNTATAのサウンドに触れ、感じてもらいたい。これまで耳にすることのなかった、こだわりのサウンドに会えることをお約束しよう。

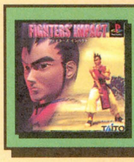
これがTECH謹製CDプレーヤーなのだ




**操作方法**

- ノンストップで聴けるリピート
- いわゆる再生ボタン
- いきなり止まるストップボタン
- サクッと止められる一時停止
- メニューに戻るEXITボタン

方向キーで画面のボタンを選択して○ボタンで決定。



**FIGHTERS' IMPACT**
Ⓧタイトー
価5800円[税別]
Ⓜ1ブロック使用

ついに読者データ発表!

# 3Dシューティングツクール読者データ&1-3データ

詳しくは82.83ページを見てね

**メモリーカード必要ブロック数 8**

『3Dシューティングツクール特別講座』の教材用セーブデータ。今月から読者の投稿コースが加わり、マスターの作品とあわせて楽しめるようになった。採用作品は、敵の攻撃バランスやコース背景のメリハリがしっかりしていて、なかなか飽きのこない仕上がりだ。ボスがユニークな点も見逃せないぞ。

マスターの作品では、中ボスをボスのように見せるテクニックを教授している。用途が広い技法だ。



⬆これが採用作品のボス。2体出現するが、本体はどちらか1体。アイテムを取らないと歯が立たないぞ。



⬅マスターのボスの門番。ボス戦に備えエネルギーを温存して戦え。



➡今月のテクでボス化した中ボスの登場。倒さない限り永遠に進めない。



**3Dシューティングツクール**
Ⓧアスキー
価5800円[税別]
Ⓜ8ブロック使用

読者の優勝チームを収録

# Pandora Project 97-4-1優勝データ

詳しくは84ページを見てね

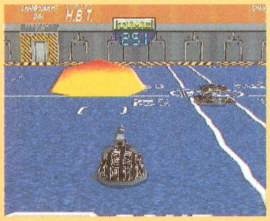
**メモリーカード必要ブロック数 4**

大好評連載中のゲーマーズコロシアム。読者から応募されたデータを戦わせ、真の勝利者を決定し、優秀データを掲載したぞ。

『Pandora Project』の第1弾はColosseum No.97-4-1で優勝を収めた門井ひとしのチーム"ケーニッヒ!!"のデータだ。メモリーカードにデータを転送して、自分の機体と戦わせよう。収録したデータはかなり強いぞ。これに勝るプログラムを作成し、ロジックマスターを目ざせ。



⬆"ケーニッヒ!!"のユニットのひとつ、レオハウンド・ガンナーのティーゲルⅠ。左右に移動しながら攻撃するロジック。この動きだと、攻撃されても当たりにくいのだ。



⬆こちらはスターリングのフェルディナント。"ケーニッヒ!!"のユニットはすべて滑走ホバー型。移動しながら攻撃できるのが特長。参考にして、さらに強いロジックを作り出そう。



**Pandora Project**
ⓍTeam Bughouse
価5800円[税別]
Ⓜ2ブロック使用

**新感覚シミュレーション制作快調！**

# どきどきポヤッチオ プロモーションムービー



"東京ゲームショウ'97"でキングレコードが発表した『どきどきポヤッチオ』のプロモーションムービーを2本収録。1本はヒロイン、ルフィーによる制作現場と開発状況の"どきどき"リポート。もう1本は、ゲームのイメージムービーだ。発売まで"どきどき"っと待とうネ！

**ルフィー**
王国一の魔法使いを目ざしている女の子。さしあたりの目標は"とりあえず飛ぶ"とか。




⬅めったに見られないゲームの制作課程をルフィーが"どきどき"リポートしているぞ。




**最強のウェイトレスを目ざす少女たち**

# ヴァリアブル・ジオ OVAダイジェスト



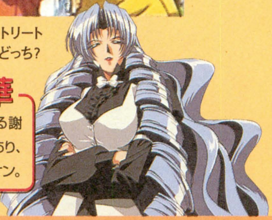
最強のウェイトレスを決めるノールールの格闘技大会"ヴァリアブル・ジオ"（V.G.）。優勝賞金は10億円、さらに"伝統の一等地"がもらえるという。この大会に出場する選手たちを描いたOVAの第1話、第2話のダイジェストを収録。

第1話は主人公のV.G.選手、武内優香と久保田潤のストリートマッチからスタート。この闘いで友情を分かち合ったふたりは、第2話で、一緒に大阪へ向かうのだ。

**武内優香**
主人公。必殺技は鬼吼拳。いまでもかなりの巨乳だが、まだまだ膨らみ続けているという。



⬆久保田潤との壮絶なストリートマッチ。果たして勝つのはどっち？



**レイミ謝華**
V.G.選手権を主催する謝華グループのトップであり、選手権の連続チャンピオン。



**ヴァリアブル・ジオ第1話・第2話**
メ ケイエスエス
価 各5631円[税別]
他 カラー30分(VC&LD)

**人気アニメはビデオ・LDで続々発売中**

# セイバーマリオネットJ 第1話ダイジェスト



⬆今回収録したムービーの1シーン。小樽と、ライムとの感動的出逢いの場面。

作品は、あかほりさとる氏原作、ことぶきつかさ氏キャラクターデザインのテレビアニメ。その第1話よりダイジェストを収録したのだ。

ライムはマリオネットと呼ばれる万能型アンドロイド。彼女は優しい心を持つ少年、間宮小樽と出逢い、心＝乙女回路をひらく。やがて、乙女回路を持つマリオネットたちが、小樽を慕い集まるが……。



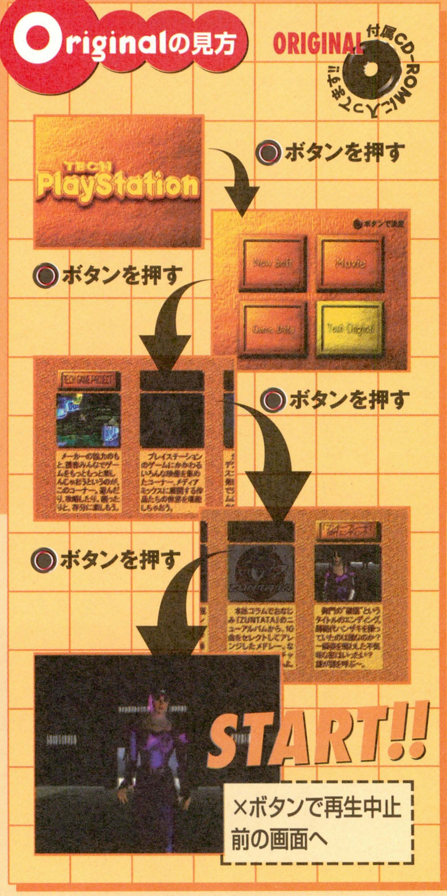
⬅主人公・小樽とライム、チェリー、ブラッドベリーの3人マリオネット。



**ライム**
彼女の魅力は、元気いっぱいの明かるさと子供のような無邪気さ。声優は林原めぐみさん。



**セイバーマリオネットJ第1話**
メ バンダイビジュアル
価 2000円[税別]
他 カラー/30分(VC&LD)




**ついにドラクエが動き出す**

# ドラゴンクエストVII 制作記者会見




⬆人生がドラクエを中心にまわっているという、すぎやま氏。

'97年3月13日、プレイステーション用ソフト『ドラゴンクエストVII』の制作記者発表が行なわれた。堀井雄二氏とすぎやまこういち氏の生の声から意気込みを感じ取ってくれ。




⬅「まだまだ構想段階」と語る堀井雄二氏。はやる気持ちを抑え、首を長くして次の発表を待とう。

# CD-ROM Game Data

メーカーから仕入れた、至れり尽くせりの厳選ゲームデータ。さあ、メモリーカードの準備はいいかい？

注意 CD-ROMに収録されているゲームデータで遊ぶには対応ソフトが必要です。




TECH PlayStation 1997.July

1997.7 Game Data Menu



メモリーカードを用意しよう！



## ドリフトキングを目ざせ！

# 首都高バトル外伝 スーパーテクニックチャレンジ

## 隠れステージ&最速マシンデータ

**メモリーカード必要ブロック数：1**

YOU ARE THE KING!!

"ドリフトキング"こと土屋圭一と、坂東正明のふたりが監修した『首都高バトル外伝STC』。このセーブデータで、隠れステージ"おやま峠サーキット"と隠れ車種の"NSX"を使用できるようになるぞ。この"NSX"はチューンアップがすべて施されているので、速さはもちろんハンドリング性能もピカイチなのだ。



⬅オーバースピードでコーナーは曲がれないほど速い。

➡すべてにおいて他車の性能を上回る。スタート時の加速は最高だ。

ゲーム案内



⬆登場するライバルは個性のある人ばかりだ。

⬆ライバルとバトルして賞金を稼ぎ、愛車をチューンアップ。ドリフトキングを目ざすのだ。



首都高バトル外伝 スーパーテクニックチャレンジ
メディアクエスト
5800円[税別]
1ブロック使用

## ゲームに登場する全戦車使用可能!!

# 鈍色の攻防 32人の戦車長

## 全64戦車使用可能データ

**メモリーカード必要ブロック数：3**

最強の戦車で敵を撃破

自分で戦車を操作するのはもちろん、部下の戦車に指令を出すことにより戦術級の戦車戦をも楽しむことができる『鈍色の攻防』。今回収録したものは、登場するすべての戦車（計64車種）を1台ずつ、スタート時から所有しているという超豪気なデータ。使いたくても使えなかったあの戦車を好きに使える。これで勝てないようなら、戦車長の資格はないぞ。



⬆➡戦車の操縦より仲間の指揮が重要っていうゲームなの。

ゲーム案内



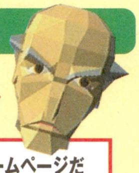
⬆登場人物もやけに多いです。ホント。

⬆公表されたクリアー所要時間は80時間以上。当分遊べる超濃い〜系ソフト。ストーリーも濃い。



鈍色の攻防 32人の戦車長
シャングリ・ラ
6800円[税別]
3ブロック使用

## 究極のボクサーを収録



# BOXER'S ROAD

## 最強ボクサーデータ

**メモリーカード必要ブロック数：7**

ボクロー のホームページだ
http://www.new.co.jp/boxers/br.htm

"ボクロー"のセーブデータ最終回として、ふさわしいものを用意したぞ。なんとプレーヤーキャラクターの能力値はオール30000。対戦相手のものはオーバー30000（共に一部を除く）。さらにこの試合のあとに、最強のライバルが登場だ！

なお、このデータはプログラムされたものであり、実際に育てたものではないことを忘れないでほしい。



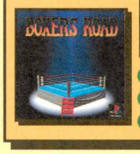
⬆➡パンチスピードは想像を絶する。ライバルの猛ラッシュには気をつけろ!!

ゲーム案内



⬆すごいボクサーを目ざし、練習に励むべし。

⬆食事や練習のメニューを決める育成要素と、純粋なアクションが人気のボクシングゲーム。



BOXER'S ROAD
ニュー
2800円[税別]
7ブロック[育成時]



発売・販売元　価格　メモリーカード　対応・その他

# TECH PlayStation 7月号 読者プレゼント

今回も期待に応えてたくさんの品物を用意したぞ。ソフトだけで35名、グッズを合わせると、なんと、合計100名の読者に大プレゼントなのだ！

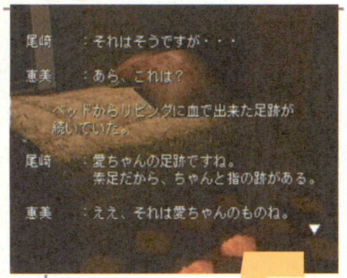
## A『クォヴァディス イベルカーツ戦役』
ソフト&ポスター　提供：グラムス




●艦隊戦のシミュレーションゲームをポスターとセットで。

2名

## B『あかずの間』
ソフト　提供：ヴィジット




●新システムの3DCGムービーと立体音場システムを採用した、ハイパーノベルシリーズの第1弾。

5名

## C『ボクサーズロード』
ソフト　提供：ニュー



●プロボクサーの生涯を体験できるスポーツゲーム。世界チャンピオンを目ざすのだ!!

5名

## D『INDY 500』
ソフト　提供：トミー




●世界最大・最速のレーシングスポーツINDY500を再現。スピーディーでスリリングなレースに大興奮。

5名

## E『ポイッターズ ポイント』
ソフト　提供：コナミ



●落ちてくるものを、拾ってぶつける、痛快なアクションゲーム。

5名

## F『オリンピア・山佐 バーチャパチスロII ～実戦！美少女攻略法～』
ソフト　提供：マップジャパン




●6人の美少女たちと出会いながら、実機のパチスロ8機種を攻略するのだ。

5名

## G『初恋ばれんたいん』
ソフト　提供：ファミリーソフト



●限られた2年間の学園生活で、ヒロインの心をつかむ、恋愛育成シミュレーションゲーム。

3名

## H『マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～』
ソフト　提供：ガスト




●街の人たちの依頼をクリアーしながら、マリーを成長させていく新感覚RPG。一人前の錬金術士を目ざせ。

3名

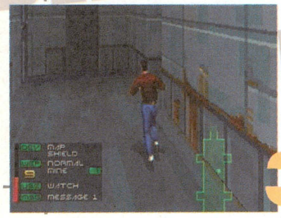
## I『大冒険Deluxe ～遥かなる海～』
ソフト&パンフレット　提供：ソフトオフィス



●幼い少年が大海原へ旅立つ、壮大なシミュレーションRPG。

2名

## J『フェイド・トゥ・ブラック』
体験版　提供：エレクトロニック・アーツ・ビクター



●走る、銃を撃つなどの動作が、非常にリアルなアドベンチャーゲームの体験版。

30名

## K『英雄志願 -Gal Act Heroism-』
テレホンカード　提供：マイクロキャビン




●ヒロイン3人の横顔が眩しいテレカ。当然プレミアもの。

5名

## L『ディープシーアドベンチャー オリジナル・サウンドトラック』
ゲームミュージックCD　提供：NTT出版




●ゲーム中のサウンド全33曲を完全収録。NTT出版より2310円[税込]で発売中。

3名

## M『I.Q』
Tシャツ&ブロックメモ帳　提供：ソニー・コンピュータエンタテインメント




●「I.Q」出荷数50万本を記念して、Tシャツとブロックメモ帳をセットにしてプレゼントだ。Tシャツのサイズは L。

5名

## N『THE UNSOLVED』
Tシャツ　提供：ヴァージン・インタラクティブ・エンタテイメント




●バックにタイトルロゴをプリントしたTシャツ。サイズはMなので注意しよう。

5名

## O『FIGHTERS' IMPACT』
ポスター　提供：タイトー




●秒間60フレームのモーションキャプチャーを取り入れた、3D対戦格闘ゲームのポスター。

5名

## P『あすか120% エクセレント BURNING Fest.』
ポスター　提供：ファミリーソフト



●ストーリーの進め方により、キャラクターの強さが変化する格闘ゲームのポスター。予約特典でもらえた非売品なのだ。

2名

## Q『ぐっすんおよよ』
ぬいぐるみ　提供：エクシングエンタテイメント



●全長約15センチのかわいいふたりを、セットであげちゃうのだ。

10名

## 応募方法

ほしいモノが決まったら、巻末のアンケートはがきに、ほしいモノの名前をひとつだけ書いて応募しよう。アンケートはがきの注意事項と下に書いてある締切は必ず守るのだ。守らないと無効になるぞ。たくさんのお便りを待ってるよーん。

**締切 '97年6月29日**（当日消印有効）

当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

# TECH PlayStationはスタッフを求めています!!

陽気に元気にハキハキと!

へこたれずにやり抜く責任感ある人を求む!!

TECH PlayStationでは、編集者、デザイナーの契約社員、編集補助のアルバイトを募集しています。応募締切は'97年6月末日。履歴書と自己PR文を、下記のあて先まで送ってください。締切後1ヵ月以内に、書類選考を通過した面接予定者には電話でご連絡いたします。

契約社員は基本的に実務経験1年以上の経験者に限ります。条件は当社規定によります。勤務時間は原則午前9時30分から午後6時まで。土曜日、日曜日は休み。年3回9日以上の休暇があります。

アルバイトは編集者を志す、18歳以上で週4日以上勤務可能な人を募集します。時給は当編集部規定額よりスタート。勤務時間は午前9時30分から午後11時までの間で、都合のいい最低6時間を選択していただきます。

※応募書類は返却いたしません。

あて先
〒151-24
東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー テック編集部
「TECH PlayStation 編集スタッフ募集」係

# アンケートにご協力ください!!

以下の項目にすべて答えて、巻末に添付したアンケートはがきを編集部までお送りください。よりよい『TECH PlayStation』を制作するための参考とさせていただきます。108ページに掲載したプレゼントは、綴じ込みはがきによる応募のみ有効です。なお規定により、プレゼントの当選はおひとりにつき1品とさせていただきます。ご了承ください。

**Q1.** 氏名

**Q2.** フリガナ

**Q3.** 年齢

**Q4.** 郵便番号

**Q5.** 住所

**Q6.** 電話番号

**Q7.** 本誌108ページのプレゼントコーナーから、ご希望の商品をお書きください。

**Q8.** いままで1番おもしろかったプレイステーション用ソフトはなんですか?

**Q9.** これから発売されるプレイステーション用ソフトのうち、あなたが1番期待しているものはなんですか?

**Q10.** あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか?

1.プレイステーション 2.サターン 3.ファミコン 4.スーパーファミコン 5.NINTENDO64 6.ゲームボーイ 7.メガドライブ 8.ネオジオまたはネオジオCD 9.PC-FX 10.パソコン

**Q11.** 今号でおもしろかった記事は?(いくつでも)

1.表紙 2.TECH NEWS 3.PlayStation SOFT NOW 4.NEW SOFT 発売スケジュール 5.洋ゲーランキング 6.NewSoftアーマード・コア 7.NewSoft サガ フロンティア 8.NewSoft ファナルファンタジータクティク 9.NewSoft がんばれ森川君2号 10.NewSoft あかずの間 11.NewSoft DEEP SEA ADVENTURE 12.NewSoft ザ・コンビニ 13.NewSoft ポイッターズポイント 14.NewSoft フロントミッションオルタナティブ 15.GAMERS BIBLE 16.コミックレビュー 新谷かおる 17.コミックレビュー 真鍋譲治 18.コミックレビュー 逢坂浩司 19.コミックレビュー 美樹本晴彦 20.コミックレビュー 大橋 薫 21.コミックレビュー MEIMU 22.コミックレビュー 三原ミツカズ 23.コミックレビュー 佐々木亮 24.TECH GAME PROJECT 海腹川背・旬テクニック講座 25.TECH GAME PROJECT 武士道を極める 26.TECH GAME PROJECT 3Dシューティングツクール特別講座 27.TECH GAME PROJECT ゲーマーズコロシアム 28.TECH GAME PROJECT ZUNTATA SOUND ROOM 29.時にはデジタルなお話を 黒田愛実 30.時にはデジタルなお話を 佐藤明 31.時にはデジタルなお話を 近藤敏信 32.時にはデジタルなお話を 桝田省治 33.時にはデジタルなお話を 亀井毅 34.時にはデジタルなお話を すぎやま現象 35.時にはデジタルなお話を 杉山一郎・松田浩二 36.時にはデジタルなお話を 中山上等兵(ZUNTATA) 37.時にはデジタルなお話を 高橋里華 38.時にはデジタルなお話を 高田明美 39.時にはデジタルなお話を 北久保弘之 40.時にはデジタルなお話を 桑島法子 41.PS.アイラブユー 42.乙女の浪漫 43.CD-ROM体験版マニュアル 44.CD-ROM MOVIE 45.CD-ROM Original 46.CD-ROM DATA 47.読者プレゼント 48.なし

**Q12.** 今号でつまらなかった記事は?(いくつでも)
Q.11の項目から選んでください

**Q13.** 今号でおもしろかったCD-ROM番組は?(いくつでも)

1.『アーマード・コア』体験版 2.『あかずの間』体験版 3.『DEEP SEA ADVENTURE』体験版 4.『ザ・コンビニ』体験版 5.『アーマード・コア』ムービー 6.『エースコンバット2』ムービー 7.『ジ アンソルブド』ムービー 8.『マスター・オブ・モンスターズ』ムービー 9.『あかずの間』ムービー 10.『秦始皇帝』ムービー 11.『首都高バトル外伝』ゲームデータ 12.『ボクサーズロード』ゲームデータ 13.『鈍色の攻防』ゲームデータ 14.『海腹川背・旬テクニック講座』エクストラステージ 15.『海腹川背・旬テクニック講座』スーパープレーデータ 16.『3Dシューティングツクール特別講座』ゲームデータ 17.『カルネージハート』優勝データ 18.『カルネージハート』2位データ 19.『カルネージハート』3位データ 20.『カルネージハート』4位データ 21.『PandoraProject』優勝データ 22.『ZUNTATA SOUND ROOM』 23.『ブシドーブレード御門エンディング』ムービー 24.『セイバーマリオネットJ』ムービー 25.『ヴァリアブル・ジオ Vol.1』ムービー 26.『ヴァリアブル・ジオ Vol.2』ムービー 27.『ドラゴンクエストⅦ制作記者発表』ムービー 28.『どきどきポヤッチオ プロモーション1』ムービー 29.『どきどきポヤッチオ プロモーション2』ムービー 30.なし

**Q14.** 今号でつまらなかったCD-ROM番組は?
(いくつでも) Q.13の項目から選んでください。

**Q15.** あなたの性別は? 1.男 2.女

**Q16.** あなたのご職業は?

1.小学生未満 2.小学生 3.中学生 4.高校生 5.大学生・大学院生 6.短大・専門学校・予備校生 7.会社勤務 8.自営業 9.主婦 10.フリーター 11.そのほか

ご協力ありがとうございました。

## TECH PlayStation '97年8月号は
## 6月30日(月曜日)発売

次号、
誌面もCD-ROMも
さらにパワーアップ!
強まって
いくぞ～っ!!

# END SECTOR


Technology & Entertaiment on Computer for Hobby
TECH 1997.July
PlayStation

■発行日 1997年7月1日
■発行所 株式会社アスキー
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
■大代表 03-5351-8111
■出版営業部 03-5351-8194(ダイヤルイン)
■広告営業部 03-5351-8199(ダイヤルイン)
■振替 東京4-161144
■テック編集部 03-5351-8366(ダイヤルイン)
■テック質問電話 03-5351-8243(祝祭日を除く毎週月曜日から木曜日までの午後2時から午後5時まで)




## AD INDEX



## STAFF


■発行人 橋本孝久

■編集人 河野真太郎

■編集長 山川真太朗

■副編集長 花塚弘／上京陽一／比嘉隆／鈴木義孝／林久徳／田川実

■デジタル技術部のおじさん・本間智嗣

■アートディレクター 中村治(blue)

■デスク 吉田剛／喜多村崇之／勝又孝志／野田みね

■編集スタッフ 飛田浩一／豊泉博司／楠見亮太／南謙治／及川史朗／佐藤隆博／関口敬文／梅山留美子／濱野高正／長井ひろみ／仲川正紀／田村裕二／大村正明／後藤名保／内田幸二／小野雄彦／小林章彦／安達孝之／諸星和明／鈴木妥／外丸敏弘／金澤有紀子／松本英治／村上岳彦／岩井努

■制作スタッフ 藤井宏昌／鈴木昭宏／青木弘史／岡本圭介／富澤賢史／嘉瀬智之／岡崎弥佳／菊池聖司／岡田真由美／黒澤 充／井澤利昭

■編集協力 パイオニアLDC株式会社／ジャングル・ファクトリー／K-WRITER'S CLUB／株式会社青二プロダクション／POWER SHIFT／黒田愛実／佐藤明／福田正和／近藤敏信／桝田省治／亀井毅／すぎやま現象／杉山一郎／松田浩二／中山上等兵(ZUNTATA)／高橋里華／高田明美／北久保弘之／桑島法子／戸塚いいち／櫛田理子／川島圭介／矢野厚／遠藤大輔／毛利春治／北添希好／渡辺敏男／石塚修／中山恭麿／大竹直史／佐々木久禎／中村聡伸／飯塚亜紀子／横内一博／田中志佳／荒木秀哉／立石瑞穂／牧亮児／水田虎太郎／佐藤仁美／富田敬弘／五十嵐ちはる／花島次郎／高橋純／青山延崇／中丸清一／高橋量／羽田野裕司／茂木正樹／田中進之祐／木崎貴史／高山真彰／佐藤大作／佐藤裕／高橋市郎／今井政和／加藤貴雅／木村恵里香／河嶋啓／福井祐貴／篠原義夫／斉藤徳子／伊藤三恵／秋本輝夫／石川整／附田明／松本賢一／浅見充／熊田亮／野下奈生／日暮俊彦／山口香／桃谷自然／白尾実奈子／佐藤淳一／金子光彦／宮嶋浩志

■制作進行 栗原和子／樽本義之／山本一正／稲垣大地

■制作協力 井上文雄／大野有香／才所美奈子／高橋裕子(blue)

■アメリカ駐在 ズル・アリフィン／フランツ・ステェッペンバッハ三世／松下淳

■フォトグラフ 加藤文哉／八木澤芳彦／佐藤倫子／岡田清孝／長谷川朗／高野裕靖／高橋智

■イラスト・オブジェ 新谷かおる／美樹本晴彦／真鍋譲治／逢坂浩司／大橋 薫／MEIMU／三原ミツカズ／佐々木亮／近藤敏信／天津冴／松田浩二／すぎやま現象／高田明美／福田正和／北久保弘之／尾崎理香／竹村友美／竹田和史

■CD-ROM制作協力 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント／株式会社エクシング／酒井潔／株式会社フロム・ソフトウェア／株式会社ヴィジット／ヒューマン株式会社／株式会社タカラ／株式会社ナムコ／ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント株式会社／東芝EMI株式会社／株式会社シャングリ・ラ／株式会社メディアクエスト／株式会社ニュー／株式会社タイトー／株式会社スクウェア／バンダイビジュアル株式会社／株式会社創通エージェンシー／株式会社ケイエスエス／キングレコード株式会社／株式会社デジタルウェイブ

■出版業務 望月紹良／関根隆之

■広告営業 大野真／松村道治／小林健太郎／原川朗広／高橋利恵／松尾誠

■雑誌営業 井上大介

郵 便 は が き

料金受取人払

代々木局承認

389

差出有効期間
平成11年2月
27日まで
郵便切手は
いりません

1 5 1 2 4

(受取人)

東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー
テック編集部
TECH PlayStation 7月号
アンケート係

HBなどの濃い鉛筆で記入してください。アンケート項目は本誌93ページにあります。

Q1. 氏 名 [ ]

Q2. フリガナ [ ]

Q3. 年齢 [ 歳 ]

Q4. 郵便番号 [ 〒 - ]

Q5. 住 所 [ 都道府県 市区郡 ]

Q6. 電話番号 [ ( ) - ]

Q7. 本誌108ページのプレゼントコーナーから、ご希望の商品をお書きください。

[ ]

Q8. 1番おもしろかったプレイステーション用ソフトはなんですか？

[ ]

Q9. これから発売されるプレイステーション用ソフトのうち、
あなたが1番期待しているものはなんですか？

[ ]

# TECH PlayStation 7月号アンケートはがき

HBなどの濃い鉛筆で記入してください。

**Q10. あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか？**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**Q11. 今号でおもしろかった記事は？(いくつでも)**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42
43 44 45 46 47 48

**Q12. 今号でつまらなかった記事は？(いくつでも)**
**Q.11の項目から選んでください**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42
43 44 45 46 47 48

**Q13. 今号でおもしろかったCD-ROM番組は？(いくつでも)**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30

**Q14. 今号でつまらなかったCD-ROM番組は？(いくつでも)**
**Q.13の項目から選んでください**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30

**Q15. あなたの性別は？** 男 1 女 2

**Q16. あなたのご職業は？**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

お便りコーナー（PS.アイラブユーいき）

PlayStation

# そして、再び彼らにアクセスする時がきた。



20XX年、ネットワーク上で世界を震撼させたXTAL TOWER事件は、
管理プログラムの破壊と、1年を費やしたハッカー達の逮捕劇によってすべては集結するかと思われた。
しかし彼らの真の目的はすでに達成されていた。
それはネットワーク上の"神"として君臨するプログラムとして我々の前に現れる。
コード名は"EVE"。
彼女を止められるのは、ネット上で進化を遂げた『攻性プログラム』達しかいない…。




テック・プレイステーション・7月号
平成9年7月1日発行 発行人／橋本孝久 編集人／河野真太郎 発行所 株式会社アスキー
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 ☎03-5351-8111(大代表) ☎03-5351-8366(編集部)
定価1280円 本体1219円
Printed in Japan 大日本印刷
T1106439071280
雑誌06439-07